Tot.206

重振最强足球游戏：《PES2009》公布 · 绘梦人特别版：《鬼泣4》伏魔绘卷

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



攻略透解

潜龙谍影4 爱国者之枪

攻略研究一期完！前情回顾+剧情小说

超级机器人大战A 携带版

玛娜传奇2

没落学院与炼金术士们

UCG十周年

10万元大抽奖

中奖名单揭晓！

前线狙击

火焰之纹章

新 · 暗黑龙与光之剑

天诛4／最后的神迹

前线狙击特别版

战争机器2

焦点

年度盛会先睹为快

E3 2008大作预告

特稿

她们

游戏业最有影响力的女性

研究中心

忍者龙剑传II

怪物猎人P2G

特别企划

刹那风华

特色游戏拾趣

特快专递

战地 恶人连

风来的西林3

机关屋中沉睡的公主

真·风神制作

2008.7B

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

14>

9 771008 060006

Gamehalo DVD mini

潜龙谍影4 爱国者之枪 重返影子摩西岛

星之海洋4 最后的希望 ｜最后的神迹 ｜使命召唤 战火世界

斗剧08' 格斗之王 98终极之战 中国代表决定战

本期赠品

游戏城寨赠阅版+

Gamehalo DVD mini

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第206期 TV GAME半月刊
2008年7月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

7B

COVER STAFF

封面用图：《潜龙谍影4 爱国者之枪》

封面设计：一刀











E3 2008 大作预告

游戏情报站

前线狙击

特快专递

研究中心

攻略透解





特稿

游戏立方

小说回廊

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

潜龙谍影 4 爱国者之枪 ①	Konami ②	动作 ③
④ PS3 Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots ⑤		⑥ 美版
2008年6月12日 ⑦	1人 ⑧	59.99美元 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪ 推荐玩家年龄：17岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS 神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王文
社长助理：杨晶 王伊浩
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓
本期责编：腾天
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：黄毅华 冯健 罗质彬 王锐唐 王宇飞
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京全汛盛期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年7月16日
定价：人民币12.00元

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收 藏 者：

收藏日期：

固定栏目

Gamehall DVD 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

前线狙击特别版



这是人类的最后一战

——剧本作者Joshua Ortega

2006年的圣诞商季，微软没能如计划般拿出《光环3》压制PS3，但由Epic Games开发的《战争机器》却起到了几乎相同的效果。这款游戏销量超过了500万套，它的惊人画面让当时刚刚上市的PS3黯然失色，它迅速创造了X360上的新销售记录。

两年后，X360上已经充满高品质的动作射击和主视角射击游戏，而《战争机器》作为微软继《光环》之后又一个重点培养的品牌，在如此激烈的竞争中，能否像《光环》那样续作销量节节攀升？作为次世代引擎技术的扛旗者，Epic Games似乎对此并不担心，他们相信《战争机器2》将成为近年来最强悍的游戏之一！

文 清国倾城　美编 NINA

战争机器2	Microsoft/Epic Games		动作射击
X360	Gears of War 2		美版
	预定2008年11月	1～10人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

GEARS OF WAR 2

剧情篇 众多谜团逐一解开

《战争机器》原作给我们留下了很多的谜团，马库斯在前作刚开始时为何入狱？他的同伴多姆在城市废墟中寻找的神秘女子是谁？那些真正大规模的战役到底是发生在哪里？本作制作人CliffyB表示，在《战争机器》发售之后，开发团队有一长串想做的事，于是他们首先对游戏中所有的优缺点进行了评估。前作的快节奏战斗、让人逐步掌握的系统都非常到位，故事在几个士兵的任务中徐徐展开，而《战争机器2》将会延续这最基本的框架，与此同时在另外一个相反的方向进行发展。游戏性仍然是CliffyB最重视的，但是在剧情上也将极为深邃。游戏世界的神秘背景以及前作的未解之谜将成为本作的主要内容。马库斯、多姆和D小队其他成员们的战斗仍然是剧情的核心，到了游戏的最后，玩家将对这场战争的巨大规模彻底信服。

CliffyB说：“这次战争的规模和范围都要大得多，我们要让玩家觉得身边确实是有一场大战争正在爆发。”无论何时，当你眺望远方，将会看到另外一个小队正在战斗，或者有些直升机正在提供支援，而且你会收到其他士兵的无线电波，他们会告诉你在这个关卡中的其他地方有哪里需要小心，这让玩家对前方将要面对的局面能够有所准备。



■游戏将让玩家感受大规模战争的壮观感觉。

我们要让玩家觉得身边确实是有一场大战争正在爆发。——CliffyB

杀回兽族老巢

《战争机器2》的故事发生在前作最后光子炸弹爆炸的6个月后，在地底的大爆炸中，无数兽族士兵被灭，COG终于获得了一场真正的胜利。然而对于人数已经极为稀少的人类幸存者而言，这是另一场灾难的开始。大爆炸产生了意想不到的副作用，地底的液态能源伊姆因为爆炸而汽化，幸存的人类接连感染了一种被称为“肺腐蚀”的疾病，已经十分脆弱的人类人口再次锐减。与此同时，兽族再次复苏，他们用神秘武器让人类城市崩塌陷落。人类最后的安全地带是贾辛图，它原本是一座大城市其中的一个区。现在这最后的避难所也面临着陷落的危险，COG决定反守为攻，发动全面反击。本作高级制作人Rod Fergusson说：“这是一场战争，不仅仅是四个人的故事。为了拯救贾辛图，他们必须击退兽族，进入地底，把战火烧回兽族的地盘。”

为了拯救贾辛图，他们必须把战火烧回兽族的地盘。——Rod Fergusson

新的面孔

普雷斯科特议长 Chairman Prescott

也许有不少玩家认为前作中马库斯的指挥官霍夫曼就是人类政府的最高统帅，其实他只不过是二当家，他的顶头上司是议长，这是一位几乎具有独裁权的军事领袖，他的决定影响着人类如何在数十年的战争中存活。本作刚开始时，这位COG的领袖将会向军队发表一场演讲，然后派他们前往执行自杀性任务。

迪兹 Dizzy

在与兽族的漫长战争中，COG军队死伤无数。为了补充新鲜血液，COG开展了“救生艇行动”，营救那些受困的家庭，将他们带到COG保护的一个相对安全的地方。作为回报，这些家庭中精壮男子会加入军队，为战争贡献自己的力量。硬汉战士迪兹就是这样加入军队的，他驾驶巨大的移动堡垒Derrick将D小队运入山区地带。他说话时总是一副懒洋洋的样子，给他的Derrick起了个昵称叫“贝蒂”。



泰·卡利索 Tai Kaliso

虽然前作中的柯尔和巴德在本作中仍然会有很大的戏份，本作刚开始时，他们不再是D小队的成员。这些熟悉角色的重聚需要一段时间，而在此之前，你将会认识一些新的面孔。在这些新角色中，泰可能是最令人印象深刻的角色之一。在为荣誉而战的战士传统中，诞生了这么一位喜欢冥想而充满神秘气息的战士。他也许将会为小队带来一些神秘元素。

玛丽娅·圣地亚哥 Maria Santiago

事变日发生时，多姆的妻子玛丽娅成为了受害者，人们都以为她已经在第一次袭击中丧生。那一天，她的孩子被杀，无法接受现实的她消失在了废墟之中。为了保护家人而加入COG的多姆，一心想着找回他失去的爱人，他独自一人寻找玛丽娅的征途将会是本作剧情的一个重要部分。



■惊人的技术让实际游戏画面与概念原画越来越接近。

电影大片的冲击



出色的剧情要以出色的叙事方式为支撑，Fergusson表示，《战争机器》一代的节奏就像一部夏季的电影大片一样，不用在游戏中时不时地插入一些过场动画是他本人比较满意的方式，但是也导致一些玩家搞不清游戏的故事。为此，本作特别邀请了小说家兼漫画故事作家Joshua Ortega监督剧情和剧情的阐述方式。Ortega表示，他希望那些已有的人物能够有更具深度的故事背景，让玩家产生情感上的共鸣。虽然这是一个科幻故事，Ortega相信玩家可以在现实世界中找到很多相似的东西。

产生情感共鸣的一个必要手段是出色的对话和配音。Ortega说："有时候一两句对话就能对人物起到画龙点睛的作用，只要你在适当的时候，使用一些恰当的词句。"本作仍然很重视不让剧情打断战斗的节奏，但是这次各人物的对话将会更加关乎剧情。配音方面，马库斯和多姆的配音依然与前作一样，这次将会更加注重表现二者之间的关系以及他们的过去。

镜头运用上也会参考更多的电影元素，前作中较为呆板的运镜方式被动态的"对话式"镜头系统所取代，将会有更多的人物面部特写，即便是玩家正在操作之时，镜头的移动也会更有戏剧性演出效果。问题是在越肩视点下，整个对话过程中玩家可能只是看见主角的后脑勺，为此Epic Game开发了一个全新的系统。与此同时，被戏称为"闭嘴键"的专用按键让没什么耐性的玩家可以直接跳过对话进入战斗。CliffyB说："有一部分玩家希望所有那些东西全部跳过，他们只想开枪杀敌，我们很乐意迎合他们的需要。但是这次我们在剧情方面确实下了一番功夫，不介意花那么一点点时间的玩家将会得到远为丰富的体验。"



贾辛图

Jacinto

贾辛图是人类最后的避难所。这座城市的地底有坚固的岩床，使得兽族很难从地底移动，但是整座城市仍然有可能像其他地方那样陷落。这座城市原本是一座大都会的富人区，现在穷人和富人们一起在城墙内苟延残喘。

技术篇



■广阔的场景让玩家初见本作就会有一种视野豁然开朗的感觉。

《战争机器》是一款依靠尖端的技术吸引目光的游戏，作为"虚幻引擎3"的扬威之作，它让人们认识到次世代游戏的真正实力。而《战争机器2》将会是"虚幻引擎3"最新版的示范型作品，在过去两年内，该引擎进行了多个方面的改良。

人物光影

玩家首先会注意到的变化是人物建模的光影效果。本作的光影效果并不是强调真实性，而是强调电影般的视觉效果。电影中的一个镜头可能会用到多种角度和光影技巧，让演员形象跃然于屏幕之上。而"虚幻引擎3"的最新版本也会模仿这种技巧，在游戏过程中人物身上的光影效果会不断变化，使其在场景中总是特别显眼。

环境光影

场景的光影也有明显的进化，全新的"环境光吸收"技术会计算场景的所有多边形，模仿出光源投射在不同形状的物体表面上形成的不同效果，当光线照射在墙壁的凸块或裂缝上时，光影会显得更自然。

同屏人数

对于普通玩家来说，光影细节上的进化也许是无足轻重的，但是同屏人数的增加肯定对游戏性本身产生重大影响。"虚幻引擎3"最值得夸耀的一个进化就是可以实现同屏人数的骤增。在2月份的游戏开发者大会中，Epic已经演示了数百名兽族士兵涌上街头的画面，每个士兵都有自己的行动路线。这种技术进化为本作实现大战争场面提供了基础。

柔体效果

3D游戏中，人的肌肉经常都是硬邦邦的像块塑料，而"虚幻引擎3"的进化使得柔体物理效果更逼真，血肉、粘性物和果冻状物体会给人更自然的感觉，特别是被子弹击中时。嗜血的玩家们将得到更大的满足。

场景破坏

树木、岩石乃至金属都可以破坏，对于一款非常强调掩体使用的游戏，这种功能将会对玩家的战略性产生巨大影响。当你躲在一个大柱子后面时，会发现柱子在敌人的猛烈射击下碎块四溅，最后只留下里面的钢筋。



■新技术的加入使得掩体很容易被破坏，让玩家需据此改变战略。

武器的"阻推力" 在本作中所有的武器都有一定的"阻推力"，那些皮糙肉厚的兽族怪物在你的火力射击下可能依然大摇大摆地正面突袭，但是这次他们在中弹后无法保持原速前进，子弹的冲力会让他们放慢速度。



网络篇

购买《战争机器2》的玩家相信大多数都是冲着它的单人部分，如今回想起来，《战争机器2》的多人部分也许存在诸多不足，但它刚发售那时确实是让玩家们度过了无数个不眠之夜，也成为当时Xbox LIVE上最火爆的游戏。如今Xbox LIVE上已经有众多实力超卓拔群的大作，《战争机器2》要想再掀潮流确实是有很大的挑战。

本作的多人地图与模式都是在单人部分几乎开发完成之后才开始动工的，CliffyB总是要刻意避开传统的多人游戏模式，这次玩家可以五人组成一队进行战斗。可能有人会抱怨说其他游戏还能8人组队呢！但这无疑是曲解了本作在多人模式设计上的精华所在。本作的地图都是为两组共10人的战斗而精心设计的，人数稍多或稍少都会影响游戏乐趣。在前作中，每局战斗只有一条命，战死就玩完了，这个系统让玩家变得异常谨慎，同时在敌群中冲杀的时候更增添了英雄主义的感觉。在本作的绝大多数时候也仍然无法重生。

护卫模式

《战争机器》的网战主要是暗杀模式，本作对该模式进行了大胆地改变，更名为“护卫”(Guardian)模式，任何一队的队长被杀，战斗都不会就此结束。只要队长不死，队员就可以重生，但队长若阵亡，队员就无法重生，一个队伍中的所有人都被歼灭之后即游戏结束。队长的位置会在对方的游戏界面中有标注。

同僚模式

同僚(Wingman)是一种全新的游戏模式，不再是两个5人的小队，而是5个两人的小队，每个小队的两个玩家都是扮演同样的角色，各小队扮演的角色不同，例如一组全都是马库斯，另一组全都是多姆。两人组队的方式有利于玩家之间更快地进行战术计划与信息的交流。该模式中每局都要打到最后只剩下一个队伍，第一个达成指定杀敌数的队伍即获胜。



肉旗模式

按A键可以将敌人的尸体抓起来当肉盾，抓住肉盾的时候只能使用手枪，走起路来也是慢吞吞的。但是好处在于前方的一切攻击都打不到你，直到你的“肉盾”已经被射得千疮百孔、支离破碎，这种肉盾系统之所以成为可能，也要感激改良过的虚幻引擎3在肉体效果上逼真的模仿。而肉盾功能也使得另外一种模式成为可能，这种模式叫做“肉旗”(Meatflag)，这相当于其他游戏中常见的夺旗模式，只不过融入了《战争机器》的特色。该模式中玩家要夺的“旗”是AI控制的角色，他在地图中到处移动，想要干掉靠近他的所有人。如果你能够将其打倒，然后到他面前按A键，就可以使其成为你的肉盾，然后将其拖回到自己的营地范围内，就可以赢得战斗。但是在拖肉盾的过程中，如果该肉盾被敌人射击太多次就会被释放，这时他会狂暴化，让你进退两难。这个肉盾在任务间的记分板中甚至也有自己的位置，如果他的杀人数量太多，参战双方的面子都挂不住。这个模式中是可以重生的，但是死掉的次数越多，下一次重生要等待的时间就会大大延长。

纵观战场全局

过去当玩家在多人模式中战死的时候，只能通过队友的视点继续观看战斗情况，直到战斗结束。而本作中玩家仍然可以通过队友视点观察，但同时也提供了一种动态的战场视点，从战场上放俯瞰全局，玩家可以在战场上随意移动镜头，甚至还可以截图，然后将截图上传到网上。



“我相信不仅是多人游戏，单人游戏也会让人们看到之后彻底拜服。”

——CliffyB

武器篇

Hammerburst



在进入战斗前，玩家可以选择以Lancer或Hammerburst作为其刚开始时的默认武器，后者在设计上有很大的变化，这次子弹的射速完全取决于你的按键速度，但是按键过快也会导致后座力大大提高。尽管如此，技术高超的玩家可以让Hammerburst发挥比Lancer更为明显的优势。



Lancer

▲从敌人身后将电锯插入，并贯穿其身躯，绝对是一击必杀。

Lancer的电锯基本保持不变，不过血腥程度更为吓人，从后面把电锯插入对手的身体时，可以贯穿对方的脊骨和胃。在前作中两个玩家使用电锯对拼只能等待命运的裁决，而本作在电锯对拼时会进入迷你游戏状态，两个电锯硬生生地碰在一起，玩家要狂按B键，按键速度越快越有可能获得优势，如果不想惨遭电锯分尸，就赶紧先锻炼自己的按键速度吧！

美杜莎



美杜莎是一种新型手枪，一枪会射出五六颗子弹，射击对方的膝盖骨特别管用。可以用来弥补使用肉盾时存在的一些劣势。游戏中还有金属防弹盾，能够提供更安全的掩护，但是使用防弹盾的时候只能使用手枪，而且行动很不灵活。不过你可以把盾插在地上，使其成为一个可移动的掩体，不过敌人可以将插在地上的护盾一脚踢翻。



手榴弹

手榴弹可以黏在墙壁或地板上，当作地雷使用。与过去一样，所有玩家刚开始时只有一颗烟雾弹，但现在烟雾弹具备了眩晕效果，爆炸范围内的所有人在几秒钟内无法动弹。还有一种毒气瓦斯手榴弹可以放出一团毒雾，将毒雾内的所有人干掉。

Scorcher



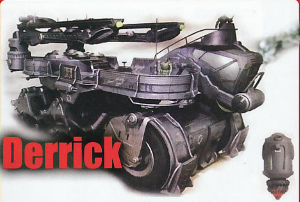
另外还有一种火焰喷射器叫做"Scorcher"，它所喷射出的火焰效果也许是所有游戏中最为逼真的，灼热的火焰可以将敌人烧成一团焦炭。

虐敌



与前作一样，除非是用手榴弹把敌人直接炸死，否则对方总是要垂死挣扎一番。而这次玩家将会有更丰富的方式了结对手的性命。与过去一样，按X键可以踩爆敌人的脑袋，这个深受欢迎的动作Epic自然不会改变。按B键仍然是用手上的家伙近距离剿灭对方，这次的不同之处在于不同的武器会有不同的动作，比如拿着狙击枪的时候，在倒下的敌人面前按B键，就会将枪抛向空中，然后接住枪管，把枪当高尔夫球杆一样挥舞，将敌人的脑袋砸个稀巴烂。在濒死的敌人面前按Y键可以将其翻个身，对着他的脸暴揍一顿。

Derrick



这种巨大的运输车有多种用途，不仅可以用来运输COG士兵，还有一种特殊的机械装置，可以向地底深处发射一个小型双人座舱，这就像是从运输机空降的伞兵一样，只不过他们的目标是到地底深处作战。

《战争机器》漫画 DC Comics公司出品的《战争机器》漫画版将于10月份出版，作为对《战争机器2》的预热，漫画版的情节是发生在一二两作之间。

系统篇



新增双打模式

《战争机器2》的游戏系统没有太大变化，仍然是以躲在掩体后逐步推进的战术为主，但对于掩体的使用有一定的改进，躲在掩体后面的时候，玩家的身体不那么容易暴露在外，更难被击中。新的链锯系统将会更血腥、更令人兴奋。BOSS战方面将会更加有趣，更加壮观。CliffyB说："我们有一些新怪物让巨龙兽看起来就像是小熊猫。"

虽然核心系统保留了传统，但是随处可见的一些新增小细节将会大大改变《战争机器2》的战斗节奏。在游戏系统创新方面最主要的地方是加入了全新的协作模式，第二名玩家可以随时加入或者退出游戏，而且加入协作模式的玩家可以选择适合自己的游戏难度。比方说，当你在选择最高难度进行游戏时，你的朋友想要与你并肩作战，但是他的水平与你相比差得太多，如果贸然加入的话可能没两下就死了，在这种情况下，他可以选择适合自己的难度然后进入到你的游戏中。至于游戏如何实现这种不同难度共存的独特设定目前并未透露，可以肯定的是，选择低难度的玩家进入到高难度的协作模式后，将会得到与自己的水平相若的挑战度。

微软显然希望《战争机器2》能够像当年的《光环2》一样销量比前作更上一层楼，为此就必须要吸引新玩家，让菜鸟们也能自得其乐。为此本作加入了第四种难度，面向最缺乏经验的玩家，而最高难度仍然会让最顶尖的高手也神经紧绷。Fergusson表示前作在开发过程中不知不觉地就做得过火了，难度比原计划的高了一些。本作将会让所有愿意拿起手柄的玩家都不会有太强烈的挫折感。



成就进度一目了然

前作中收集兵籍牌的系统被收集各种剧情相关物品的系统所取代，从私人信件到病例记录再到全新的COG兵籍牌都等待玩家收集。在暂停画面中可以看到战地日记，从中可以查看到已经收集的物品，以及还有哪些物品没找到，乃至这些物品的所在地点。本作的很多成就在单人和多人模式中都可以拿到，战地日记将会记录你获取各种成就的进度。例如有一项成就是需要爆头1000次，战地日记中可以查看还要爆头多少次才能拿到成就。在该日记中还可以查看地图、历史，以及你目前所在位置与剧情有关的内容，让玩家更深入了解各地的背景。



虐敌二锯一 双打更刺激!

具有神秘色彩的地底新怪物



不管你选择的是什么难度，前作中的所有敌人类型和武器都会在本作中出现，当然也会有一些强力的新武器。COG的人头马坦克就是一种结合巨轮卡车和坦克精华部分的混种怪物，在游戏中有一个专门的关卡让玩家驾驶它到处逞威。

如果玩家想要寻找新的敌人和武器，到地下关卡将会碰到一大堆。由于游戏的剧情是反攻兽族的老巢，因此地下关卡将会占相当大的份量。与前作中偶有出现的简单地下通道不同，本作的地下洞穴巨大而错综复杂。而四通八达的关卡构造和开放的空间将会让玩家有更大的战略选择自由。进入到洞穴之后，一些发光植物的生物光将指引玩家前进，你将会碰到Kantus兽族这种新敌人。这种僧侣般的怪物为本作增添了一缕神秘色彩，他们会声音低沉地吟唱圣歌，通过超声波攻击玩家。他们使用的武器是全新的爆裂枪和毒气榴弹，当然你可以将其夺为己用。Kantus最危险的地方在于他们能够从远处让倒下的同伴复活，而且他们总是远远地躲在敌群身后。在战场上若是有Kantus出现，玩家只能豁出去用猛烈火力突破敌人的层层防线，将后方的Kantus干掉。在Kantus圣歌的召唤下，还会有巨大的兽族岩虫从洞中破壁而出，好在当这种巨虫蠕动到你附近的时候，可以将其作为掩体使用，而且你也可以将其引到对自己有利的位置。

多功能机器人归来

前作中的多功能机器人杰克不仅会在本作出现，而且还增加了一个显示屏，这样当安雅有新任务分配给玩家的时候，就可以与其面对面交谈。游戏刚开始时，安雅向多姆提供了有关他妻子玛丽娅的线索，照着这个线索，多姆与马库斯来到了一家医院。而兽族就在这时发动了进攻，战斗就此展开。多姆与马库斯成为杀入兽族洞穴的先遣部队，他们离开了贾辛图，前往冰雪覆盖的山脉，前往一个名为Landown的小村庄，那里柔软的土质让他们可以钻入地底洞穴，那里才是真正的战场。



▲这个小村庄由于地质松软，因此比较容易钻探，让COG士兵进入兽族的地下洞穴。而如何前往这个地区又是另外一个故事了。

> “我们有一些新怪物让巨龙兽看起来就像是小熊猫。——CliffyB”

CliffyB答玩家问

CliffyB是一个健谈的制作人，也是一个口无遮拦的制作人，经常在他的个人网站以及MySpace的个人主页中发表各种粗鄙言论。但是对于玩家，CliffyB是真诚而热情的。在《战争机器2》的信息大量公开之际，CliffyB在百忙之中抽空解答了不少玩家的提问。

玩家A 很多游戏的限定版都赠送模型之类的东西，《战争机器2》会有这类东西吗？（要是能送个Lancer的模型就好了）

CliffyB 我知道，我知道！所有访问我的MySpace的人都希望得到一个Lancer。我们有很多很酷的东西现在还不能公开，不过有一点是我们没有故意去做，但我本人希望加入的——就是当多姆在游戏中初亮相时，他有一张过去与妻子的甜蜜合照。他拿着照片说：“你见过这个女人吗？”或者“你知道这女人在哪吗？”当你拿到限定版的时候，将盒子打开，你会看到那张照片躺在里面，它是一张风化的老照片，上面还留有指纹。那么从一开始，你就有与游戏一样的照片了。

玩家B：比起前作，你们从X360身上多榨出多少性能了啊？

CliffyB 我们已经把它的机能榨干了。我们的引擎强多了，我们的团队技术更强了，我相信不仅是多人游戏，单人游戏也会让人们看到之后彻底拜服的。《战争机器》给很多人留下的回忆是有很多石柱，以及非常狭窄的场景。现在我们有非常美丽的景色，有森林、瀑布之类东西。我想但是这些琳琅满目的景致就够玩家乐的了。

玩家C：《战争机器2》单人模式的规模会大多少？（我希望知道具体百分比）

CliffyB 会大很多，多少百分比不告诉你。

玩家D：是否考虑加入基于经验值的系统，就像《彩虹六号 维加斯》或《使命召唤4》那样？

CliffyB 没有那样的系统。不过我们也有一些类似于角色扮演游戏的东西。当你玩游戏的时候，会觉得是在为一个总体的目标而战。当然成就也是基于此而设计的，因此你可以在游戏内的界面中看到拿成就的进度。

玩家E：第一作获得了那么大的成功，你们打算如何超越？

CliffyB 呃……更酷的狗屁。严肃点说就是“更大、更强、更恶”，听起来也许像句劣质的市场宣传屁话，但是当人们玩到游戏后，确实会看到它更大、更强……我想我们有整个业界最棒的掩体系统，而且在续作中只会更强。“更恶”的是一些杀敌动作，以及更深刻、更黑暗的故事。



进化程度 在美国《EGM》杂志的采访中，CliffyB表示本作的画面比起前作的进化程度为30%左右。

文 星夜 美编 NINA



年度盛会 先睹为快
E3 2008大作预告

炎炎夏日是游戏市场的淡季，却是游戏展会的旺季，E3与莱比锡游戏展将于7月和8月一前一后陆续召开，而7月中旬的E3展虽然保持去年的小规模，但它仍然是国际化程度最高的游戏展会，美国、日本和欧洲各国的游戏公司们都将全力参展。

E3 2008还没有召开，已经有众多厂商宣布退出ESA和E3，这使得本届展会一开始就笼罩在阴云之中。尽管如此，微软、索尼与任天堂依然会举办展前发布会，在这三大发布会中依然会有大量振奋人心的消息公开，目前业界已经充满各种有关传闻。只要还有这三道大菜，E3就永远是游戏业界的超级焦点。

E3媒体及商务峰会2008
举办时间：2008年7月14～17日
举办地点：洛杉矶会展中心

E3 2008 天机大泄露

每年的E3展召开之前数周，各游戏公司都会陆续举办媒体见面会，介绍其将在E3上展出的一些游戏，但是真正的神秘新作总是会等到E3上才掀开面纱。但今年的情况却有些特殊。互联网的存在对很多公司的公关部来说是一场噩梦，总是会有一些东西经过各种渠道泄漏到网上。6月15日，有人在市场调查公司Intellisponse的网站上有重大发现，该网站的密码登录系统存在安全漏洞，很快就遭到玩家的破解，并从中得到了大量顶级机密资料，这些资料大多是关于微软和Activision的新产品。

由于Intellisponse是一家市场调查公司，帮助微软和Activision对其新产品概念进行调查和收集情报，因此这些泄漏出来的资料完全有可能仅仅是正在策划中的产品概念，并不代表会成为成品。微软对此事件的回应是："我们经常针对我们的用户群测试各种新概念。这些有可能是我们正在开发的实际产品，也有可能不是。"但是在E3即将到来的这个时候出现这么多的消息，难免会令人对二者产生联想，其中至少有一些新产品会在E3上公开，因此一些国外媒体将此次事件定义为"E3 2008大泄露"。另外Activision虽然不出席E3展，但同样也有可能在E3期间召开自己的记者招待会，因此在有关Activision的泄露信息中，同样有可能会在7月份正式公开。

Xbox LIVE上的有奖竞猜频道？

据称微软正考虑为Xbox LIVE添加一个名为"SBG频道"的新功能，这相当是欧美著名有奖竞猜节目"谁想成为百万富翁"的Xbox LIVE版。

SBG频道是一个电视有奖竞猜节目形式的"社会互动游戏"，提供纪实电视、小谜题和体育等内容的竞猜，微软还会举办一些活动，提供真实或者虚拟的奖品。

《吉他英雄 世界巡演》采用触摸感应吉他



在Intellisponse的消息中提及《吉他英雄 世界巡演》所使用的新型吉他控制器将具有触摸感应功能，让玩家能够有更真实的吉他弹奏感觉。而这则消息在随后得到了Activision方面的确认，也使得此次Intellisponse的E3情报大泄露事件平添了不少的可信度。泄露的情报中还指出附带全套乐器的《吉他英雄 世界巡演》售价为179.99美元，与零售商GameStop估计的价格相当。

如果你已经为前作购买了吉他，也不用气馁，因为这些吉他在本作中仍然可以使用，只不过无法获得新功能。新吉他的颈部有几个触摸条，在这些条上下滑动就可以改变音符，这种功能在本作的"音乐创建器"中非常实用。

Xbox LIVE也将采用Mii系统？

在Intellisponse泄露的消息中，最劲爆的一则可能就是微软全新的“Avatar”(替身)系统。据称，微软正在开发一个类似于Mii的系统，名字就叫“Avatar”，这些卡通化的形象将会取代Xbox LIVE的用户头像系统，预计于今年圣诞期间推出。与Mii不同的是，这些“替身”连服装都是可以自己设计的，在泄露的图片中可以看到兔子装、拳手装等。



这则消息虽然只是传闻，但是已经在Xbox LIVE用户中引起轩然大波。Xbox LIVE的用户平均年龄毕竟比Wii大很多，大多数玩家表示对于那种低龄向的卡通风格非常反感，而且要他们放弃自己收集的大量玩家头像实在是太不负责，Xbox LIVE用户们因此纷纷向微软提出抗议。对此，微软表示这些仅仅是传闻，玩家切勿轻信。

Xbox LIVE的替身系统是否会成为现实现在还无法得知，但微软方面确实已经数次暗示正准备对Xbox LIVE进行大改革，本届E3展中相信会有进一步的消息公开。

可导入MP3的X360体感卡拉OK游戏？

现在音乐游戏在欧美正当流行，而且光是吉他已经无法满足玩家们的音乐需要，在《摇滚乐队》和《吉他英雄 世界巡演》中都可以使用麦克风，索尼在欧洲推出的《歌星》也大获成功，现在据说微软也准备加入麦克风游戏的大潮。

据称微软正在开发的这款卡拉OK游戏名为《Lips》(嘴唇)，游戏中会收录30首歌曲，附带两个麦克风。这款游戏的真正卖点在于玩家可以演唱自己已有的音乐专辑中的曲目，或者是下载的音乐。用户可以将任何CD或者iPod中的音乐导入到游戏中，通过游戏自带的智能人声识别系统可以将歌曲里的人声部分自动降低音量，然后再导入歌词，即可使其成为一个现成的卡拉OK用歌曲。如果真的有这么一款游戏，它对于PS3版《歌星》无疑将造成巨大的冲击，用户再也不用上网付费下载新曲目，随时都可以演唱自己最喜欢的歌曲。而且就算是不会唱英文歌曲的广大中国玩家也可以创建自己的中文歌曲曲库。

《Lips》会根据声调、节奏、音色等方面对玩家的表现打分，更加神奇的是，麦克风还有动作感应器，如果玩家能够在唱歌的同时跳舞，还可以得到更高的分数。这将使其成为有史以来最能让玩家体验临场感的卡拉OK游戏，让玩家彻底将自己的客厅变成K歌房。

必须再次提醒的是，这款《Lips》很可能只是一个设计概念，虽然它的创意确实很吸引人，但能否真的实现还不好说。

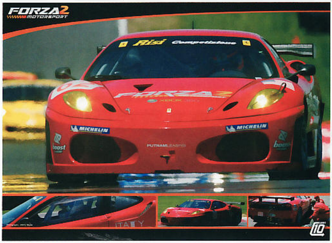
创建超级英雄！《力量与巨人》

Activision的超级英雄游戏是其主要收入支柱之一，由于获得了Marvel公司的全面授权，Activision的超级英雄游戏可谓层出不穷。现在又有一款游戏让玩家可以创造自己的超级英雄。


▲韩国NCsoft的《英雄城市》。

据称Activision正在开发一款《力量与巨人》(Powers & Titans)，对应平台可能是PS3、X360和Wii，在这款游戏中，玩家可以创造自己的超级英雄。这可能是类似于NCsoft著名网络游戏《英雄城市》(City of Heroes)的一部作品，虽然它并非网游，但是玩家也可以组成超级英雄战队，同时本作也会有单人剧情任务。

《极限竞速3》采用双碟装？



最近微软已经很久没有公开第一方的X360新作，这也许是在为E3展蓄力。由于索尼今年或许有可能在PS3上推出《GT赛车5》，被微软视为“GT Killer”的《极限竞速3》(Forza Motorsport 3)也有可能以海量内容抢夺《GT赛车5》的市场。

泄露的消息显示，《极限竞速3》的内容将会丰富到“荒谬”的程度，收录了至少400辆赛车和100条赛道，由于内容太多，这将成为一款采用双D9的赛车游戏。此外，这款游戏也会有大量的赛车改装内容。

以上这些消息经求证被认定为是可能性相当高的，而在Intellisponse的资料中还有一些可靠性相对较低的消息。据称本作发售后，每个月都会提供10辆新赛车下载，总费用4美元；每隔3个月会有一条根据真实赛道制作的新赛道下载，费用为4.99美元。在游戏发售的几个月后，会推出一个包含大量新赛车和赛道的大型资料片，同时通过Xbox LIVE以及零售的方式提供。比如一个收录30辆赛车和一条新赛道的资料片费用可能是19.99美元。在游戏发售一年后，可能会推出一个更新版(例如《极限竞速2010》)，不仅包含之前提供下载的所有赛车和赛道，还会另外增加30辆全新赛车和一条新赛道，而且还包含20个用户设计的汽车涂装。这个新版本游戏的售价可能是39.99美元。

资料中还假想《极限竞速3》发售时推出VIP会员资格，获取该资格的玩家可以下载今后的所有内容，参加独家的在线比赛和奖品，在《极限竞速》拍卖屋和社区中显示为“VIP”状态，获得的服务器空间也比别人大，可以存放更多图片和影像。购买限定版的玩家可以获得VIP会员资格，其中还有另外的一些独家内容。

《漫画英雄终极联盟2》？

《漫画英雄终极联盟》曾经是X360超值版的赠送游戏，其总销量因此超过了240万套。其续作的开发自然是毋庸置疑的事实。《漫画英雄终极联盟2》将会延续前作的基本结构，可选的英雄据称超过20名，包括绿巨人、金刚狼、蜘蛛侠、毒液和火焰人。本作在系统上最大的变化是可以“融合”两个超级英雄的力量，创造出一种全新的混合型能力。

更为有趣的是，本作在剧情方面将会引人入胜。前作的剧情完全可以无视，而这次故事讲述的是Marvel世界的超级英雄们被迫加入SHIELD对抗罪犯，最后分裂成分别由钢铁侠和美国上尉率领的两个势力，玩家可以从两个势力中选择。本作预计将会全平台推出。





▲Bizarre Creations开发的《PGR4》堪称X360上最出色的赛车游戏。

Bizarre赛车游戏新作？

去年“《世界街头赛车》系列”的开发商Bizarre Creations公司被Activision收购，当时就表示Bizarre正在为Activision开发一款原创赛车游戏。赛车游戏一直都是Activision的薄弱环节，因此收购Bizarre后，Activision为这款赛车游戏投入了大量的资源。算一算时间，这款赛车游戏也差不多该到公布的时候了。

据称这款赛车游戏的开发代号为“Racing Equity”（公平赛车），它的惊人质量“将会让之前所有的赛车游戏都好像是上一代的游戏”，它会让人们“自发地将市中心变为即兴的赛道”，总而言之，这是一款“围绕叛逆反社会文化”的赛车游戏，比起《极品飞车 头号通缉》之类赛车游戏还要狂野。

体感操作的《托尼滑板》？

《托尼滑板》曾经是Activision最畅销的游戏系列，总销量超过4000万套，创造了超过12亿美元的净收益。但是现在《吉他英雄》已经成为Activision的新宠，而《托尼滑板》早已没有昔日风采。为了让《托尼滑板》重新焕发活力，Activision决定借鉴《吉他英雄》的成功经验，利用专用的控制设备让玩家获得全新的游戏体验。

根据Intellisponse的消息，《托尼滑板》的新作将会在PS3、X360和PC上推出，将会使用一款类似于Wii平衡板的控制设备，让玩家仿佛真的在控制滑板。其实之前Activision已经表示正准备用两年的时间改革《托尼滑板》，也就是说今年可能不会有《托尼滑板》的正统续作推出，而是等到明年推出真正具有革命性意义的续作。另外最近也有一家厂商透露其正在开发一款X360用滑板控制器。



PC用X360/PS3模拟器即将登场？

不知道你对“Bleem！”这个名字是否还有印象？几年前它可是红极一时的模拟器品牌，在DC和PC上都推出了能够完美模拟PS游戏的模拟器。现在PS2模拟器都未发展成熟，就已经有一个超强的模拟器让玩家能够在PC上玩PS3和X360的游戏，连Wii也逃不出它的手掌心！

Intellisponse的消息称这款“Trioxide”（三氧化物）是一个面向PC的次世代主机模拟器，从名字来判断，它也许可以实现PS3、X360和Wii这三台主机的模拟。在资料中并未透露任何技术规格，只有一个神秘的双价位：49美元和299美元。这似乎表示Trioxide将会推出两个版本，49美元的版本可能只是一个软件，功能较为有限，而299美元的版本会包含一些控制器等硬件设备，实现更为彻底的模拟。当然，目前有关该模拟器的信息完全为推测。

如果真有这么一个模拟器存在的话，版权会成为其推广的最大问题。微软、索尼与任天堂显然不会对其坐视不理，这也许只是市调公司对于Bleem！继承者的一个单纯的构思而已。

E3 2008 精彩节目预告

今年E3展的参展商数量少了很多，但是除了AB系厂商（Activision、VU Games、暴雪以及与其有密切业务往来的几家公司）外，玩家关注的大多数厂商仍然会参展。这些厂商照例陆续公布了E3的参展游戏名单，而这些名单也照例只是一些已公开的游戏，从来都是充满惊喜与意外的E3展当然是要把重头消息的发布留到展会期间。值得注意的是，今年日本厂商对E3的态度似乎普遍不够积极，除了Capcom为E3而摩拳擦掌外，Square Enix、Konami、NBGI、Koei、Sega Sammy、Tecmo等公司都保持缄默，不过其部分原因是日本公司在宣传政策上较为保守，保密比较到位。目前日本的游戏公司都在积极开拓欧美市场，相信不会放过E3这么好的宣传机会！

微软

期待1：降价

X360应该可以跻身史上价格最坚挺主机的行列，发售至今将近3年，价格仅仅小幅度下调了几十美元，与当年Xbox的神速大降价形成了鲜明的对比。由于微软在收买第三方以及三红机维修等方面花费了大量资金，因此使得X360长期无法实现大幅度降价，但如今PS3的销量已经持续半年领先于X360，售价被认为是限制X360进一步发展的最大障碍。为了夺回市场份额，微软理应打出降价牌，E3无疑是最合适的时机。如果X360能够一口气降价100美元，已经平静许久的次世代战争又将是一场血雨腥风。

期待2：新机型

只要三红这个噩梦仍在，X360在玩家心目中就永远存在一个无法磨灭的污点。三红危机爆发至今已经有一年多的时间，去年微软在E3展前宣布斥资10余亿美元为三红维修埋单，今年是否有可能利用E3的机会公布灭绝三红的新机型呢？另外，关于搭载蓝光播放器的X360新机型的传闻也已经传了好几个月，台湾的制造商透露了不少言之凿凿的情报，也许在E3上就会有答案揭晓。

期待3：Xbox LIVE新面貌

从今年初开始，微软已经透露其准备对Xbox LIVE进行大改革，掌管Xbox LIVE的Major Nelson数次暗示了Xbox LIVE的改革计划，而最近出现的传闻也进一步确认了微软已经对新形态的Xbox LIVE服务研究多时。索尼即将于年底进行Home的公测，对网络极其重视的微软自然要出台相应的对抗措施。



确认参展游戏名单

游戏名	机种
班卓熊大冒险3	X360
神鬼寓言2	X360
战争机器2	X360
光环战争	X360
救世魔神	X360
宝贝万岁 天堂的烦恼	X360



■融入了《GTA》元素的恐怖冒险游戏《艾伦·韦克》。



▲《光环战争》将带来家用机游戏的即时战略革命。



▲《战争机器2》。

期待新作

《战争机器2》将会是微软的重点展出游戏，虽然该作已经公布了相当丰富的资料，微软依然可以通过公布具体发售日、提供试玩DEMO下载等方式刺激玩家的神经。当然除了已经公开的游戏列表外，微软肯定还准备了一些未公开的游戏，例如彼得·杰克逊的《光环》新作，以及《极限竞速3》。销声匿迹多时的恐怖游戏《艾伦·韦克》也是在美国备受关注的作品，是时候公开一些详细资料了。

近期关于微软的传闻中，X360动作感应手柄的消息频频出现，微软几乎默认了他们确实是在研究动作感应手柄，只是不见得会成为成品。结合有关X360体感麦克风等传闻，我们可以推测微软正在研究多种游戏控制设备，迎合体感操作的业界大潮，也许会有一批配备专用控制器的新形态游戏公开。

SCEA

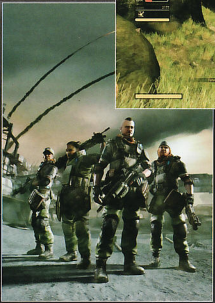


疑点1：降价？

虽然很多分析家都期待着PS3今年秋季期间再度大幅降价，但PS3已经造成了3000多亿日元的亏损，最近索尼CEO霍华德·斯特林格已经表示今年索尼的首要目标是实现SCE的扭亏为盈，如果降价的话，恐怕难以实现盈利的目标。斯特林格说："游戏是现在PS3最重要的事！"这与他之前不断强调PS3蓝光播放功能的说法截然不同，毕竟蓝光已经取得胜利，现在索尼的战略可能是通过大作攻势苦守住目前的价位。尽管如此，如果X360大幅降价并且因此而遥遥领先，索尼也不排除忍痛割肉的可能。

疑点2：Wii式手柄？

PS3的六轴手柄刚公布时，被讥讽为"画虎不成反类犬"，内置动作感应功能形同鸡肋。根据英国媒体报道，目前索尼已经成功研发了一款可以分拆为左右两个部分的新型手柄，让玩家可以像Wii那样实现真正的体感操作。一些游戏开发商透露，他们已经获得了该手柄的样品，正在进行相关游戏的研究。这款手柄据称会在E3展中公布。要是真有这么一个手柄，索尼恐怕会遭人耻笑，不过平井一夫已经说过："我们要倾听客户声音。"振动功能可以回归，继续向Wii学习又有何不可？





▲《抵抗2》已成为索尼年末主视角射击游戏的头号大作。



▲《小小大星球》。

◀索尼明确表示《杀戮地带2》是为了躲避《战争机器2》等大作而延期。

期待新作

索尼目前公开的参展游戏名单都是已经过于频繁露面的老面孔，特别是《小小大星球》与《杀戮地带2》，超高的曝光度使其很难再令人有眼前一亮的感觉。《杀戮地带2》目前看来潜力还是很大的，只可惜延期到了明年2月发售，《小小大星球》业界普遍看好，但是过去索尼推出的此类游戏并没有太成功的先例，能否起到引爆市场的作用还是一个谜团。《抵抗2》与《机车风暴 太平洋裂谷》都会有更深入的情报甚至试玩版公开，但玩家还需要一些新的刺激，一些从未公开的游戏。

据Eurogamer网站报道，索尼在巴黎举办的互动数字娱乐节中透露，PS3版《战神III》的详情和预告片将会在7月份首次公开，这个时间无疑是在暗示E3展的首次展示。如果没有这种级别的大作首次亮相，索尼的本届E3展前发布会未免过于平淡。不过根据之前传出的消息，《战神III》可能要等到2009年圣诞才会发售。相比之下，《GT赛车5》距离玩家更近，这款有望于年内在日本推出的游戏也许可以在E3展中首次亮相。

确认参展游戏名单

游戏名	机种
杀戮地带2	PS3
小小大星球	PS3
机车风暴 太平洋裂谷	PS3
像素垃圾 伊甸园	PS3
抵抗2	PS3
死魂曲	PS3
海豹突击队 对峙	PS3

任天堂

期待1：Wii新型控制器

任天堂社长岩田聪已经表示，Wii今年内没有降价的计划，Wii仍然处于供不应求的状态，指望它降价可能性不大，最有可能的情况是公布一款Wii的新型控制器。任天堂在每年的E3展中几乎都有一款新硬件公开，去年公开的平衡板已经取得巨大成功。今年任天堂会给我们带来什么新玩法呢？宫本茂在任天堂展前发布会中登场的一刻估计就可以真相大白了。



期待2：NDS新机型

2006年春NDSL上市之后迅速击败了PSP，此后势不可挡地创造了奇迹。时隔两年多，NDSL依然没有任何疲软之势，但是如果能锦上添花终归是好事，任天堂的业绩经过连年高速增长之后，也需要有新的刺激才能更上一层楼。NDSL的造型显然还有继续改良的空间，GBA也是隔两年进化到一个新形态，我们完全有理由相信NDSL不是NDS的最终形态。之前Enterbrain社长浜村弘一就曾表示今年E3也许会有NDS新机型公开。

可能展出的游戏

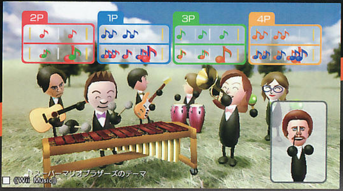
游戏名	机种
Wii Music	Wii
瓦里奥大陆 摇晃	Wii
天灾 危机之日	Wii
战锤计划	Wii
火焰纹章 新暗黑龙与光之剑	NDS



▲《瓦里奥大陆 摇晃》。

▼网上流传的Wii版《F-Zero WX》包装概念图。





□《Wii Music》

期待新作

任天堂的几个已知的超大作都已经在今年上半年悉数推出，导致其下半年的游戏阵容看起来极为单薄。由于任天堂的主机总是成为送礼的好选择，任天堂在年末商季里不可能会匮乏大作。因此美国任天堂总裁雷吉早已透露，在今年的E3展中将会公布于年底发售的一大批大作。备受关注的《Wii Music》相信应该会有详情公布。此外还有传闻称任天堂正在为Wii贴身打造一款《塞尔达传说》新作，因为之前的《黄昏公主》毕竟是原本为NGC开发的，没有充分利用Wii的特性。另外《F-ZERO》、《大金刚》等系列都有公开新作的可能。

Capcom


□《生化危机5》据称将于明年3月10日发售。

在Capcom公布的展出名单中，两款未命名的神秘新作引起了人们的注意。其中一款游戏很有可能是《丧尸围城2》，前作是Capcom在次世代主机上的第一款百万大作，为Capcom的次世代战略开了个好头。Capcom美国分公司副总裁Mark Beaumont说：“《丧尸围城》的发售建立了一个可以利用好几年的新品牌。”距离前作的发售已经有两年的时间，这么长的时间足以做好一款续作了。

Capcom正在开发的游戏中，备受关注的《怪物猎人3》并未在名单中出现，主要原因是该作主要面向日本市场，因此在10月份的TGS中公开的可能性较大。


□《街头霸王IV》将正式展出家用机版。

最近与Capcom相关的E3传闻中，还有一则极度劲爆的消息：据说微软可能会与Capcom在E3上联合宣布《生化危机5》改为X360版限期独占！虽然Capcom已经出面表示“这种猜测是错误的”，而且之前Capcom的财务报表中已经将X360和PS3版《生化危机5》同时纳入本财年计划，但是由于Capcom的墙头草历史实在太有名，因此依然有无数玩家对此想入非非。

已确定参展游戏

游戏名	机种
生化尖兵	PS3、X360
生化尖兵 重装上阵	PS3、X360、PC
一号神秘新作	未定
二号神秘新作	未定
黑暗虚空	PS3、X360、PC
摩托GP08	未定
Neopets Puzzle Adventure	Wii、PC
Plunder	PS3、X360、PC
生化危机5	PS3、X360
Spyborgs	Wii
街头霸王IV	PS3、X360、PC
超级街头霸王II Turbo HD 混合版	PS3/X360

EA

自从彼得·摩尔当上了EA Sports总裁之后，很快就为EA打造了以休闲游戏为主的新品牌，目前EA正在加大对休闲游戏的投资，众多为Wii贴身打造的新游戏正在开发中。而且EA Sports副总裁David McCarthy透露，EA Sports准备了一大批充分发挥体感操作特点的游戏，例如可以用平衡板玩的《Skate It》，甚至可能还有配备专用体感控制器的体育游戏。Activision与EA这两家巨头都在体感操作上大做文章，看来游戏业的体感化大潮将会来得更凶猛。

另一方面，EA在传统游戏方面也更为积极，据称有3款未公布的《战地》新作正在开发中，《教父2》和《极品飞车》新作也是十有八九会在E3上正式公布。而除了确定参展的《孤岛危机弹头》外，家用机版的《孤岛危机》相关游戏将有望在E3上公开。

已确定参展游戏

游戏名	机种
命令与征服 红色警戒3	X360、PC
孤岛危机弹头	PC
死亡空间	PS3、X360、PC
FaceBreaker	PS3、X360
FaceBreaker K.O. Party	Wii
麦登NFL09	PS3、X360
Madden NFL 09 All-Play	Wii
镜之边缘	PS3、X360、PC
NBA Live 09	PS3、X360
NCAA Football 09	PS3、X360
Skate It	Wii
孢子	PC
指环王 征服	PS3、X360、PC
泰格·伍兹PGA巡回赛09	PS3、X360、PSP
泰格·伍兹PGA巡回赛09 All-Play	Wii


□《Skate It》


□《指环王 征服》

其他厂商的已确认参展游戏

Eidos

游戏名	机种
Battlestations：Pacific	X360、PC
正当防卫2	PS3、X360、PC
怪物实验室	Wii
古墓丽影 地下世界	PS3、X360、PC

Codemasters

游戏名	机种
诅咒	PS3、X360
Dragonology	Wii、NDS
Jumpgate Evolution	PC
闪点行动2	PS3、X360、PC
亚尔古英雄战记	PS3、X360、PC
Wizardology	Wii、NDS

迪士尼

游戏名	机种
迪士尼童话 小叮当	NDS
歌舞青春3 高年级	NDS
歌舞青春3 高年级舞蹈	PS2、X360、Wii、PC
完美机车	PS3、X360、PC
Spectrobes：Beyond The Portals	NDS
终极乐队	NDS、Wii

Gamecock

游戏名	机种
地下城英雄	PC、X360
Legendary	PC、PS3、X360
轻柔刺客	PC、X360

Midway

游戏名	机种
Blitz：The League II	PS3、X360
Game Party 2	Wii
致命格斗大战DC漫画英雄	PS3、X360
TNA iMPACT!	PS2、PS3、Wii、X360
这就是维加斯	PC、PS3、X360
Touchmaster 2	NDS
虚幻竞技场III	X360
致命车手	PS3、X360

WBIE

游戏名	机种
乐高蝙蝠侠	全机种
起源计划	PS3、X360、PC

THQ

游戏名	机种
全明星啦啦队	Wii、NDS
巴扎	PS3、X360
黑暗骑士 战火之怒	PS3、X360
致命生物	Wii
洛克的冒险	NDS
红色派系 游击战	PS3、X360、PC
黑道圣徒2	PS3、X360、PC
宝贝万岁 口袋天堂	NDS
WWE SmackDown vs. Raw 2009	NDS、PS3、Wii、X360
颜料宝贝	Wii

Valve

游戏名	机种
求生之路	X360、PC

目前仅确定出展的重要厂商

Square Enix

对于E3展，Square Enix除了宣布参展外就没有任何详细消息公开。8月份SE将会在日本召开DK Σ 3713展会，届时《最终幻想XIII》等游戏仍然只是以影像的方式公开，因此在E3展中该作就算参展估计也只有影像，希望这次展出的影像能够更多地看到它的实际游戏画面。SE的目标是扩大在海外市场的收入比重，而本财年SE在欧美的主力游戏是《无尽的未知》和《最后的神迹》，这两款游戏想必在E3展上会成为SE重点宣传的作品，而《星之海洋4》是否会有PS3版到时也应该揭晓了。

育碧

由于在Ubidays中育碧已经将今年该公布的游戏都公布得差不多了，留给E3的惊喜估计不多，《刺客信条2》已经确认需要等待一段漫长的时间，《分裂细胞 定罪》则是被转交给上海育碧重做。不过育碧目前手头上仍有三款将于财年内发售的神秘大作未公布，其中两个是已有系列的续作，《赤钢铁2》也许是其中之一；另外还有一个是原创新作，此外之前只公布了概念短片的《超越善恶2》也许会有详情公布。

NBGI

NBGI本财年报以最高期望的《灵魂能力IV》即将发售，在E3上会进行最后的一次大规模宣传，欧美市场依然会是这款游戏的主力。此外，《薄暮传说》在日本本土注定无法收回投资，自然也是要靠欧美市场。《仙乐传说》曾在欧美获得佳绩，《薄暮传说》在欧美的宣传也会不遗余力。同样是以欧美为主力市场的《铁拳6》据称会在E3上正式公开家用机版的发售时间。

Konami

《潜龙谍影4》在PS3上发售之后，X360版的消息紧随着出现。在过去的几年时间里，X360版《MGS4》的传闻从来就没有断过，最近的传闻是微软也许会在其展前发布会中请小岛秀夫上台，然后公布X360版的消息，不需要任何其他情报，只要有这么一个表态就足以令X360的支持者们全体扬眉吐气。不过目前PS3版《MGS4》的销量显然是令Konami满意的，如果不是有索尼在各方面的全力支持肯定不会有这么出色的销量，Konami似乎没有必要破坏这种于双方都有利的合作关系。

Tecmo

现在板垣伴信的官司案已经让Tecmo自顾不暇，对E3展恐怕不会有多少重要部署。Tecmo正在开发的游戏中，已经开发多时的《死或生》新作和Wii版《零 月蚀的假面》及《阿尔戈斯战士》最有希望公布新情报，在板垣伴信走后，Tecmo对PS3的支持应该也会进一步加强，也许在E3上就会有Tecmo的PS3新作公开。

Sega Sammy

三上真司等原四叶草工作室核心成员组建的白金工作室目前正在为世嘉开发四款新作，其中神谷英树开发的《猎天使魔女》和稻叶敦志开发的《疯狂世界》无疑都是以欧美为主力市场，在E3上将会首次与广大欧美媒体见面。而最受关注的三上真司神秘新作或许将利用E3的机会首次公开。其他几乎可以确定参展的游戏包括《索尼克 释放》、《桑巴迪亚明哥》、《战斧 兽骑士》等。此外世嘉还有一款与黑曜石工作室合作开发的美式角色扮演游戏新作尚未公开。

Take-Two

《横行霸道IV》的X360独占下载资料片预计将于11～12月份期间推出，今年E3展这个资料片或许将会成为微软重点宣传的对象之一，毕竟是花了5000万美元才得到的独占权。Take-Two旗下2K Games开发的《生化奇兵2》也已成为本届E3展最受期待的游戏之一，甚至很可能再次成为E3最佳展出奖的最有力候选游戏之一。此外，同样来自2K的《边境之地》和《黑手党II》也是值得密切关注的大作。

敬请关注本刊下期E3 2008最深入的全面报道

E3 08 迷离万象



去年我的一个朋友在圣莫尼卡的飞机棚里逛了一趟E3，回来后感叹现在的E3怎么寒碜到如斯地步？刚到展场外时还以为错进了乡镇农贸市场，这样的“展会”还不如趁早关门。

E3 07的寒碜与2007年美国游戏业的兴盛形成强烈对比，虽说多数企业招待记者的酒店和会所并不寒碜，但作为主场馆的飞机棚实在是令整个美国游戏业颜面丢尽，从极度奢靡的洛杉矶会展中心骤然走向极度简陋的另一个极端，难免令人意兴阑珊。况且为了搬到这么个破地方，ESA竟不惜花掉540万美元，另一头则是把会员费从100万美元提高到400多万美元，更是让ESA的会员们个个心寒，抵制E3、抵制ESA的运动经Activision牵头，成为业界的时髦现象。

抵制归抵制，E3仍是全球最大游戏市场里最大的展示舞台，搬回到洛杉矶会展中心的E3 08也许能带来一些复苏后的新气象，至少今届E3的大作阵容不会比往年逊色，最近在各名制作人的访谈中，已经开始频频出现这么一句话：

“有关详情，请静待E3！”

文 Lancer

精锐主义



“我们不应忘记那些铁杆玩家，游戏是他们的生命。这些玩家将游戏视为文化，他们会花大量时间享受游戏，游戏带给他们动力与鼓励。在过去四年里我们辛勤努力，就是为了不让非休闲游戏的火焰熄灭。”

小岛秀夫在《潜龙谍影4》的制作完成发布会中，用这番极为煽情的话表明了自己对铁杆玩家负责的态度，同时暗示了对日本厂商们一窝蜂开发低廉休闲游戏的不满。短视而保守的日系厂商让传统游戏在日本风雨飘摇，那些开发传统大制作的制作人惟有将目光转向欧美，Capcom一马当先，Tecmo紧跟微软，NBGI也远远地探头探脑，指望自己的赛车、格斗和角色扮演游戏能借助欧美留得一片青山，而日本的传统游戏市场依然在绝望边境徘徊。

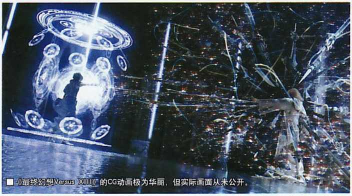
在这传统游戏的冰河世纪中，小岛秀夫的火炬点燃了一片希望。

《潜龙谍影4》日本首周销量47万，创造了近年来在日本传统游戏市场罕见的首发佳绩，PS3的周销量也跟着从长期不足1万台增加到7.5万台，《潜龙谍影4》就像PS3久旱之后的一场甘霖，暂缓了即将枯死的危机，虽说这雨能降多久还不好说，至少它是一个积极的信号，日本的核心游戏市场并未干涸，真正优秀的大作就像《MGS4》倡导的主题一样，将重新勾起核心玩家所有的感动，一直在静观业界局势的第三方们当从中看到一缕希望。现在，是时候大步迈向次世代了。

依照惯例，在E3召开之前总会有各种传闻吊人们的胃口。今年E3的消息泄露得有些夸张，微软和Activision的相关传闻成批出现，就连对E3兴致不高的日本方面也有山雨欲来之感，微软大张旗鼓召开的“RPG展示会”让久已不见角色扮演大作的日本传统游戏玩家们肾上腺素大量分泌，长期低调的日厂们手中分明握着一些培养多时的精兵强将，以X360为目标机种的这些游戏大多看到了在北美的发展前景，纷纷提出了全球同步发售的构想，E3必然成为其重要舞台。

在“X360 RPG展示会”后，SE成为了业界焦点，事实上除了发售在即的《薄暮传说》以及几个用来凑数的美式游戏外，“X360 RPG展示会”完全就是微软与SE的一个联合新闻发布会，是向业界表明SE高调支持X360，这个发布会刚好是在SE财报公开的不久之后召开也非常耐人寻味。上一财年SE业绩惨淡，长期投机取巧、专门炒冷饭和做外传的“毒瘤”行为遭到了“报应”，海外业务的收入水平暴跌，曾满怀信心要让海外业务占到八成以上的和田洋一社长面子丢尽，自然要出台一些新措施让股东和投资者们看到SE向海外迈进的坚定脚步。X360是北美第三方的绝对创收主力，SE希望借其扩大海外业务，而微软希望靠SE拯救在日本周销量仅千余台的X360，二者虽同床异梦，却也可各取所需。

SE为X360开发的3款角色扮演游戏都较为适合在北美推广，《最后的神迹》本就是同时为美日两地准备的游戏，《星之海洋4》和《无尽的未知》这两款出自tri-Ace之手的作品也以其动作性而具备在欧美发展的潜力。tri-Ace是微软在日本的长期地下公关中最成功的案例。自Square与Enix合并以来，原Enix旗下的tir-Ace成为微软接近SE的突破口，tri-Ace与SE之间并无资本关系，身为SE大股东之一的索尼无法介入tri-Ace与微软之间的秋波暗送，在2005年tri-Ace与微软的合作关系公布之前，tri-Ace社长五反田义治早已与日本Xbox事业部的几个大头们交往密切，私底下就答应了为X360开发《无尽的未知》。在日本的角色扮演游戏开发商中，tri-Ace的次世代技术明显高人一筹，这也要感激微软一早就全力提供的技术援助。


■《最终幻想Versus XIII》的CG动画极为华丽，但实际画面从未公开。

次世代游戏开发成本高，次世代的角色扮演游戏成本更高，只有“全球市场+跨平台”才能最大限度地降低投资风险，X360是SE给自己添加的一重保障，但日本市场的格局注定PS3在其战略计划中的地位远高于X360。SE何时全力投身于PS3，取决于《最终幻想XIII》何时开发完成。野村哲也最近无意中透露《最终幻想Versus XIII》暂缓开发，很多人将其与《大逃亡》、《八天》的终止开发混为一谈，认为是PS3大作枯竭的征兆，笔者则认为若此事属实，对SE与PS3实为好事。出于压制X360的原因，PS3在发售之前就把自己的全部底牌一张不剩地亮在对手面前，有限的兵力分散到无数的大作项目中，结果是多数游戏的开发旷日持久，在各种游戏展会中只能不断用影像糊弄，不断考验人们的耐性极限。玩家需要的不再是大屏幕中用于意淫的CG动画。《最终幻想XIII》在今年的E3展中恐怕只能再度老调重弹地播放CG动画，但它的实际开发进度也许并没有人们想像得那么低。两年来，《FFXIII》一直处于绝密开发状态，多大牌的媒体都无法从SE套出多少有用的情报。现在我们知道的情况是《Versus XIII》的团队正全力辅助《FFXIII》的团队，在绝大多数游戏开发项目中，这种向其他项目大规模征调员工的情形通常发生在游戏开发后期，是在公司管理层施以重压之下的疯狂赶工期。恰巧就在此时，某E A 内部员工在NeoGAF论坛爆料称《最终幻想XIII》日版将于圣诞期间上市，美版也将于财年内推出。将两则消息一对照，实在令人心驰神往。

《最终幻想XIII》在无数次的纯影像展出后，成功地在人们心目中塑造了“万年雾件”的形象，况且PS3在日本的装机量仅200多万，SE之前公布的2008财年计划中也对《FFXIII》只字不提，让铁杆的《FF》迷们不敢对其报以奢望。我们不妨换一个角度来思考，站在索尼的立场上，只有《FFXIII》才能摆脱PS3在日本的颓势，与其投入巨额资金开发《白骑士物语》之类原创游戏，还不如多向SE贴补一些资金和人力助其早日完成《FFXIII》。《FFXIII》开发进度加快的消息碰巧在《MGS4》大热卖之后传出，仿佛是要印证《MGS4》巩固第三方信心之功效。《FF》在日本的用户群至少是《MGS》的三倍，若是再挑个圣诞的良辰吉日，《FFXIII》的销量想必不会令人失望。

索尼在过去半年低调得有些异常，平井一夫自去年9月在TGS上发表基调演讲后，惟一的一次公开露面只有5月初欧洲的PlayStation Day，带来的还是《杀戮地带2》延期的坏消息，索尼已经许久没有召开能壮其阵营声威的新闻发布会，而E3展前发布会的表现将直接决定其下半年的表现。平井一夫面临的难题是在振兴PS3的同时实现SCE的盈利，索尼无法再给予PS3大量战略性投资，从而限制了降价空间，摊得太广的产品线也要缩减，任天堂在N64时代的少数精锐战略成为此时P S 3的最佳选择。在《大逃亡》、《八天》、《天剑2》等项目相继搁浅之时，索尼将资源全力集中在真正的超大作身上。在已知的索尼第一方游戏中，惟有《GT赛车5》在日本具有真正的杀伤力，这无疑将成为吉田修平接掌SCE WWS之后加大投资的重点之作，理应成为下半年全力宣传的对象，并选择于圣诞期间在日本上市。与战略部署相当明朗的美国不同，索尼的日本战略存在诸多谜团，E3之后想必也会像去年一样在日本专门举办一个发布会，PS3是否还有隐藏的日系王牌？《FFXIII》和《GT赛车5》能否年内降临？届时也许可见分晓。

灯塔

小岛秀夫的助理制作人R y a n Payton说：“日本厂商除了E3和GDC外与国外业界几乎没有任何交流。”固步自封的业界环境造成日本次世代市场与欧美脱节，如今日本市场已无法养活第三方们，为了从欣欣向荣的欧美市场赚点家用，日本业界掀起了向西方学习的空前热潮，这也成为X360能深得日厂厚爱的重要原因。E3是日本游戏厂商寻求海外商机的主要窗口，过去在E3会场中经常可以看到日本的名制作人们到欧美同行的展台试玩观摩，然而去年E3改革之后遭到了不少日厂的抵制，少了些东洋风的E3 07顿时逊色不少。不过在台面之下，日厂与欧美的交流已经频繁许多，今年2月的游戏开发者大会中日厂的表现十分积极，虚幻引擎3被日厂纷纷采购，身为日本第三方龙头的SE宣布：“我们的实力已追上欧美同行！”

E3 08将成为日系厂商展现次世代实力的国际舞台，日本开发商在次世代游戏上无所作为主要是迫于市场环境，但在过去两年里，多数主要日系开发商都在积蓄自身的技术力。Capcom自然是日本的次世代先锋，Konami也有实力雄厚的小岛组，NBGI的《灵魂能力IV》亦展现绝代风华，《VR战士5》早已证明世嘉AM2雄风犹存，Koei与Tecmo对次世代游戏的投入也相当积极，在几个最大牌的日本第三方发行商中，惟有SE的次世代实力仍笼罩在谜团之中。SE在海外媒体中的名声不大好，对于媒体报道的要求过于苛刻，把游戏截图之类宣传资料留着当宝，除了《FAMI通》、《V-JUMP》等日本杂志外，海外媒体大多只能得到一些零星的资料。今年E3展SE似乎热情依旧不高，8月初的SE个展“DK Σ 3713”(笔者至今未能记住此展会名称)估计猛料更多。

角色扮演游戏是庞大的开发工程，对画面细节的追求难以与主视角射击游戏看齐，而画面上了档次则成本必然数倍提升。业内传闻《最终幻想XIII》总成本可能达8000万美元，与《GTAIV》号称1亿美元的成本非常接近，SE匮乏次世代游戏很可能是因为几个超大作项目占用了太多的资源。《FFXIII》事关SE未来几年内在次世代市场上的地位，这也是最能表现PS3蓝光大容量优势的游戏。《FFVII》和《FFX》的销量分别是Square在PS和PS2上的最高成就，作为在PS3上的第一个《FF》，《FFXIII》对于SE与索尼都是绝对不容有失的一张王牌。开始主打超大作战略的索尼今年之内对《FFXIII》至少应该有个明确的交代，哪怕只是提供试玩版或确定发售日，怎么都得让迷茫的玩家们有个盼头。

日厂仍在摸索次世代战略的同时，欧美的次世代市场已经十分成熟，EA早在去年就已经将X360和PS3定义为“本世代”主机。NPD预计今年美国游戏市场规模可达210～230亿美元，相当于8年前的全球游戏业总规模。欧美的主要游戏商都已经走向高投入、高产出的次世代游戏良性循环。去年获得大丰收的Activision虽然不出席E3，但其年末大作阵容已经差不多可以确定与去年相似，仍是以《使命召唤》和《吉他英雄》为主，传闻称Activision正准备仿照《吉他英雄》的成功经验，以专用体感控制器使其老摇钱树《托尼滑板》焕发新春。《吉他英雄》新作在游戏内容与吉他控制器方面都有重大变革，连饱受恶评的《蜘蛛侠》也拿出了十几种设计方案准备挽回名声，只是换为Treyarch开发的《使命召唤 战火世界》令人担忧。Activision与Vivendi之间的合并即将完成，在正式合并的战略发布会中必然会拿出今后长远的战略构想。



经过2007年的改革之后，EA对2008年寄予厚望。EA CEO里奇蒂耶罗的首要目标是以媒体综合评分为参考基准，提高EA游戏的整体质量，EA员工的工作条件也在逐步改善。今年E3展彼得·摩尔将首次以EA Sports总裁的身分出席，作为E3的标志性人物之一，他也许会给EA的此次E3之行带来新风采。彼得·摩尔的目光敏锐，他在微软期间创造的关系网至今仍在为X360带来源源不绝的大作，加入EA后，他没有迫不及待地率领EA Sports拉近与微软的关系，而是积极投身于潜力最大的Wii，专门为EA Sports设立了一个开发休闲游戏的子部门。EA在任系主机上的投资现已开花结果，模仿《动物之森》的《我的模拟人生》NDS和Wii版总销量超过350万，NDS的《模拟人生2 宠物》销量达140万，新作《我的模拟人生王国》和《模拟人生2 公寓宠物》也趁热打铁地将于年内推出。与EA一样得了任天堂真传的第三方还有育碧。去年育碧为NDS打造的“《Imagine》系列”销量竟超过400万，其中最畅销的育婴游戏《Imagine：Babies》销量达180万。第三方游戏在任天堂的主机上难以生存的局面正在悄然改变，从Activison到育碧，以操作方式的改革创造新商机已成为欧美厂商的共识。

虽然微软与索尼都遮遮掩掩地不愿承认，但这两家硬件商都在研究体感手柄几乎是毋庸置疑的事实，只不过是否能最终作为成品推出还不好说。“体感”是今后游戏业的趋势，不过未必只有遥控器手柄这一条路可走，《吉他英雄》与《摇滚乐队》让Activision与EA在游戏软件和硬件周边上同时获利，若《托尼滑板》的平衡板式控制器也能取得成功，也许会掀起第三方为特定游戏设计专用控制器的风潮。

真正的领潮者还是任天堂，就像雷吉总裁说的一样，“任天堂是业界的


■《使命召唤 战火世界》。

灯塔”。《Wii Fit》仍在北美全线缺货，紧俏程度甚至超过《MGS4》，平衡板的概念已获成功，育碧的《疯兔危机》要使用平衡板，EA的《Skate It》也要使用平衡板，今年年末假期里，无数的男女老少将继续在平衡板上蹦蹦跳跳。通过新型控制器不断刺激市场的任天堂早已摸得成功门道，接下来还将玩哪些新噱头令人期待。任天堂有逢E3必公布新硬件的优良传统，今年E3也许还会有Wii的新周边亮相。E3 2006中被任天堂展前发布会用于开幕表演的《Wii Music》也许会被作为年末商战的力作，现在的音乐游戏热潮未退，任天堂可以再度推出多用途的新设备让用户在客厅里举办欢闹的家庭音乐会。Wii的大多数已知大作已悉数上架，任天堂一直在暗示今年E3会有大批一线大作首次亮相，连续两年成为E3焦点的任天堂今年依然会以其强势地位再次成为业界风向标。

不管任天堂在E3上打的是什么牌，今年年末商战的胜者都将属于Wii。事实证明，无论是《GTAIV》还是《MGS4》都无法阻挡Wii的脚步，任天堂用《马里奥赛车Wii》和《Wii Fit》等游戏轻而易举地化解了高清势力们的攻势，在4月和5月份里，X360与PS3的销量之和也只不过是Wii的一半多一点。任天堂只要再次把握住年底的送礼热，财年内累计出货量突破5000万台的目标垂手可得。

E3 08 掀起你的盖头来

次世代战争打到今时今日依旧胜负未分，但战况已不像当初那般令人目眩神迷，第三方的全面跨平台化令“大作独占”这种充满娱乐性的争论话题濒临绝迹，这让E3的关注度远不如往年。彼得·摩尔撩起袖子露出《GTAIV》LOGO的兴奋时刻、SE发布会中《FFXIII》惊艳亮相的销魂时刻，这些令人心跳加速的经典瞬间也许在很长时间内都不会再有，但各阵营的拥趸们依然在幻想着各种振奋人心的独占新闻，哪怕只是把对方阵营的“独占”变为“跨平台”也能够捡了宝一样乐不可支。IGN的X360频道对于E3 08的一个梦想就是《潜龙谍影4》的X360版声明，这当然不是完全不切实际的幻想，毕竟多数游戏的独占协议都有、个时间期限，正如当年的《MGS2》也照样推出了Xbox版，只是这种晚个一年半载的跨平台通常对大局不会产生任何影响。

今年以来PS3的销量一直牢牢压着X360，EA表示其第一季度的PS3游戏销售收入已逐步超越X360，在PS3的游戏开发中慢人半拍的第三方们也渐入佳境，X360先行发售一年积累的优势渐渐消耗殆尽，索尼难以得到独占支持，微软的独占机会也同样难找。第三方已经表明了自己的中立态度，第一方惟有自力更生。今年秋冬商战X360已知的第一方阵容有《战争机器2》、《光环战争》、《神鬼寓言2》、《救世魔神》、《班卓熊大冒险3》以及呼之欲出的《极限竞速3》，另有彼得·杰克逊的《光环》新作等隐藏杀手锏，而PS3有《抵抗2》、《机车风暴 太平洋裂谷》、《海豹突击队 对峙》和《小小大星球》，在规格上PS3的阵容的确逊色不少，SCE拥有比微软和任天堂都更为庞大的游戏开发团队，游戏项目却一再减少，这说明PS3至少还有几款战略级大作正在绝密开发中。顽皮狗工作室的《杰克与达斯特》新作、圣莫尼卡工作室的《战神III》都有望获得更多的资源投入。而《大逃亡》与《八天》取消之后，SCEE伦敦工作室可以全力投入于Home的开发，这个具有革命意义的网络服务哪怕只是以公测的形式于年末开张，也足以为PS3集聚大量人气。

比起开展前游戏阵容早已一目了然的E3 07，E3 08总算是有点盼头，5月份开始各厂商陆续举办的“Gamer's Day”明显都留了一手，公布的大多是老面孔的新情报，大量新作都把掀盖头的时刻留给了E3，就算是已掀了盖头的，也大多把动手试玩的初体验留给了E3。大家闺秀与小家碧玉们都将齐聚一堂等待检阅，是惊喜还是失望，自有玩家评判。

游戏情报站

栏目主持 | 星夜

NEWS
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

GAME NEWS STATION

新闻 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

本期大事记

6月15日 市场调查公司Intellisponse泄漏了大量有关微软与Activision的机密消息，包括Xbox LIVE的“Avatar”系统、《极限竞速3》等。

6月16日 继板垣伴信之后，又有两位员工起诉Tecmo，宣称Tecmo残酷压榨员工，因此要求赔偿830万日元。

6月17日 索尼正式确认PS3的2.4版固件将会引入战利品系统，不久后网上出现了该系统的照片，据称该系统将于7月中旬上线。

6月18日 EA首席执行官John Riccitiello在芝加哥的一个投资者会议中透露了《教父II》、《极品飞车》新作等的大量情报。

6月中旬 野村哲也透露，他负责的《最终幻想Versus XIII》目前暂缓开发，团队成员正帮助《最终幻想XIII》加快开发进度。

6月中旬 《天剑》开发商Ninja Theory确认其正准备搬出索尼伦敦工作室的办公楼，同时出现《天剑2》取消开发的传闻。

6月24日 台湾任天堂宣布台版Wii将于7月12日发售，定价8500新台币。

6月24日 育碧宣布其第20个工作室在巴西圣保罗成立。

6月24日 EA透露DICE工作室正同时开发3款未公布的《战地》新作。

6月26日 索尼在东京召开“中期经营方针说明会”，公开了PS3的气象与新闻服务“Life with PlayStation”，并宣布《MGS4》两周销量突破300万。

6月26日 美国零售商K-Mart泄露了一张宣传照片，据称X360将于7月6日降价50美元。

6月26日 微软宣布X360在欧洲的累计销量突破500万台。

特报 索尼公布PS3网络中期战略概况

6月26日，索尼在东京总部召开了“中期经营方针说明会”，索尼CEO霍华德·斯特林格、社长中钵良治、首席财务官大根田伸行以及SCE社长平井一夫出席了此次会议，在说明会中对索尼的电子业务、游戏、电影、音乐和金融业务进行了说明。

霍华德·斯特林格首先对几年来索尼的改革进行了总结性说明，表示在3年间索尼的业绩实现了V字形的迅速恢复，但“改革仍未完成，必须要持续提供新服务和开发新商品。同时他还指出蓝光确实有利于游戏业务取得成功，而PS2仍然畅销，而且“利润率很高”，PSP也是非常顺利，PS3则是进入了“令人兴奋的发展期”，预计随着今年PS3成本的继续降低，有望于本财年实现扭亏为盈。

这次说明会中，久未露面的平井一夫发表了演讲，公布了今后两年半的PS3网络战略部分概况，成为本次说明会的最大亮点。

Life with PlayStation

此次说明会中，比较令人意外的一个声明是新服务“Life with PlayStation”的公布，它有点像Wii的新闻频道，让用户在地球仪上选择城市，查询新闻和气象信息。“Life with PlayStation”首批将会推出“实况频道”(Live Channel)，用户可以直接在地球仪上选择一座城市，不仅可以了解最新新闻与气象，还可以通过网络摄像头观赏当地的实况转播。更加有趣的是，地球仪的云层会参考气象卫星资料即时更新，用户可以自己看云图，分析气象走势，仿佛整个地球就在眼前。



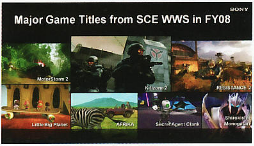
高清电影下载夏季推出

平井一夫确认将于今年夏季开始在PSN上提供高清电影下载，其供应方式与Xbox LIVE相似，采用“租赁”类型，用户需要在限定时间内观看，下载费用为5.99美元，另有标准清晰度的版本下载费用为3.99美元，详情将于E3公布。

PS3软硬件同时强化

SCE今后将会继续通过制造工艺的改良、减少零部件数量的方式降低PS3的成本，继CELL处理器采用65纳米工艺生产后，PS3的图形处理器RSX也已经开始采用65纳米工艺，这些芯片将于今年秋季开始陆续使用到PS3中，届时成本可以进一步降低。另一方面索尼会大大加强游戏阵容，同时网络内容也会更加丰富。

游戏是令PS3实现复苏的根本，《潜龙谍影4》发售后，PS3在日本的销量提高了7倍，今后索尼将进一步加速PS3独占游戏的推出。Level-5开发的角色扮演游戏大作《白骑士物语》确定将于2008财年内发售！



PSN用户即将突破千万

平井一夫透露，2007年末商战期间SCE实现了预期的业绩，PSP的出货量超出年初预计的900万台，达到了1400万台之巨，PS2的出货量也达到了1400万台。在过去的3个月里，PSP持续成为最畅销的掌机。2007年10月1日～2008年3月31日期间，PSP的销量比上一个财年同期提高了46%，PS3的销量更是因为40GB版的推出而提高了一倍。平井一夫还说：“PS3的普及就相当于蓝光的普及。”

平井一夫特别提出了“非游戏内容与服务”以及“网络”对PS3和PSP成长的重要性，目前PSN的全球注册会员已经突破980万，很快就会超过1000万。PS3用户的网络连接率为45%，用户总下载量相当于1700万张单层DVD光碟的容量。此外，PlayStation Home确定将于今年秋季开始进行公测。

PSP也有网上商城

除了PS3的网络服务外，平井一夫也介绍了PSP的网络服务，宣布将于2008年中推出PSP专属的PLAYSTATION Store，而且用户通过PS3在网络上下载的高清电影也可以通过“Check Out”的方式输出到PSP上使用，“遥控操作”(Remote Play)功能将进一步加强，让用户使用PSP玩更多的PS3游戏。

软件《最终幻想XIII》加快开发，将于年内发售？


■《最终幻想Versus XIII》发售日遥遥无期。

6月中旬《最终幻想Versus XIII》的制作人野村哲也（注）在接受日本《FAMI通》杂志采访时透露，为了加快正统续作《最终幻想XIII》的开发进度，《最终幻想Versus XIII》已经暂缓开发，大批开发人员被抽调到《最终幻想XIII》的开发项目。这则消息刚刚传出的第二日，SE方面就立刻出面向媒体澄清，一位发言人说："关于这款游戏（《最终幻想Versus XIII》）的开发被搁置的说法是错误的。事实情况是，一部分《最终幻想Versus XIII》开发小组的成员利用空闲时间，会到《最终幻想XIII》的开发小组来帮忙。以上这两款游戏的开发都在顺利进行中，开发日程安排没有任何变化。"

SE这位发言人的话显然是有点苍白无力，《最终幻想Versus XIII》公布至今已经有两年多的时间，到现在开发度依然很低，居然还有"空闲时间"帮助《最终幻想XIII》的开发，这实在是有点说不通。不管怎样，我们已经可以确定《最终幻想XIII》正在加快开发。巧合的是，与此同时在美国传出了《最终幻想XIII》将于年内发售的传闻。

EA的一个员工在美国著名游戏论坛NeoGAF透露，《最终幻想XIII》将于年内在日本发售，这则消息立刻传遍了全世界。EA是SE在美国的合作发行伙伴，因此其了解SE的一些机密发行计划完全是有可能的，再综合《最终幻想XIII》正在加快开发的新闻，更使其可信度大增。这位EA内部人士说："记住我的话，《最终幻想XIII》将于今年12月在日本发售。今年TGS将有试玩版（我本人也会去），该试玩版将于发售前在日本推出。由于本地化制作的原因，该作不会全球同步发售。它会先在日本发售，北美和欧洲也会在财年内发售。它的影响力可能不会有过去那么大。但是这款游戏必须在圣诞前于日本上市，这样才能保持日本人当前对它的兴趣。因此SE将征服今年的TGS。"

这位EA内部人士的消息显然是令PS3玩家雀跃的，只是在SE之前公布的财年计划中似乎并没有将《FFXIII》划入本财年，而且让《FFXIII》和《DQIX》放在同一个财年推出似乎不利于经营的稳定性。

事件 开发商关系恶化，《天剑2》取消开发！

自从SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森离去后，SCE的全球各工作室经历了激烈变革，在吉田修平取代哈里森上位后，对SCE内部正在开发的各种游戏进行了全面评估，很多游戏被取消开发，其中包括备受关注的《大逃亡》和《八天》，现在又有一款重要作品加入了被取消的行列，这就是Ninja Theory公司的《天剑2》。

根据未经确认的可靠消息渠道透露，SCEE方面认为《天剑2》"看不到市场前景"，因此目前已经停止了它的开发工作。其实这款游戏并非由前作的Ninja Theory工作室开发，而是交给了索尼自己的剑桥工作室。而Ninja Theory的办公地点与剑桥工作室是在同一座办公楼内，关系非常密切，也会给《天剑2》的开发提供帮助。但是有消息称，Ninja Theory在过去一段时间里与索尼的关系日益恶化，以至于他们准备从目前的办公楼搬走。

对于《天剑2》取消开发的消息，索尼方面的回应是："我们压根就没有宣布开发这款游戏。"但是根据之前Ninja Theory等方面的暗示，《天剑2》确实是开发了一段时间。而对于该作取消开发，Ninja Theory的回应是："《天剑2》推出的可能性微乎其微。"至于与索尼闹翻的传闻，该公司创始人Nina Kristensen说："我们确实要搬走了，但我们的关系是和谐的。我们将会在7月中旬搬走，对此我们一年前就开始准备了。这里面没有任何险恶的东西。我们很高兴能搬走——这是因为我们的新地点更大，而且是在靠近市中心的更好的地方。"

目前Ninja Theory正在开发一款科幻主题的新作，据称可能会在PS3和X360上同时推出。



■Ninja Theory的科幻主题新作。

硬件 零售商：X360即将降价50美元

去年8月，微软宣布X360几款机型降价之前，从媒体到零售商已经提前数日透露了可靠的消息，因此正式的降价声明公布时没能给人带来惊喜。现在随着E3即将召开，又有类似的降价传闻出现，而且可靠性似乎同样很高。

6月26日，一张来自美国零售商K-Mart的宣传单照片在网上出现，其中清楚指明20GB版X360的新价格是299.99美元，比原先的349.99美元下调了50美元，发布此照片的人表示，这个新价格将于7月6日正式生效。差不多是E3的一个星期之前。分析家Micheal Pachter认为，在《潜龙谍影4》发售后PS3销量一飞冲天，现在已经远远超越X360，微软在这个时候降价完全是合情合理，而且X360在成本上有明显优势，降价空间很大。

业界声音

我曾想过这种事（拍成电影）有可能会发生，只不过我觉得大概要在我入土的好一段时间后才会发生。（笑）

——对于自己的事迹将会被拍成电影，而且还是由莱奥纳多·迪卡普里奥主演，雅达利创始人诺兰·布什内尔表示异常兴奋，他说这"简直太难以置信了"，到现在"我的脑子还无法消化这个事实"。不过他同时说："有很多讲述雅达利的书籍，我已经习惯被别人描写了。"

在角色设计和场景制作的问题上，我总是在不断告诫我手下的游戏设计者们。在游戏开发过程中我也会经常提醒他们："噢，这个地方看起来有点像是世嘉游戏，我们应该让它看起来更像是《马里奥》。"

——一向和蔼的宫本茂最近出人意料地发表了一番鄙视世嘉游戏的言论，他表示任天堂成功的关键就是"坚持马里奥风格，避免世嘉路线"。

PSP存在盗版问题，我们对其形式和手段都很清楚。虽然有时可以促进硬件销量增长，但权衡利弊，我们还是不希望看到盗版。

——SCEE总裁David Reeves最近明确表示，猖獗的盗版明显促进了PSP的硬件销量，但是对于主要靠软件权利金盈利的硬件商来说这并非好事，因此索尼正在研究新的反盗版手段，再过不久就会公开他们取得的新进展。

扩充Wii的存储容量只能取悦于宅男。

——任天堂欧洲分公司高级主管Laurent Fischer表示，对于人们抱怨Wii存储容量太小这个问题，他们不以为然，并发表了以上论断。此言立即招致无数玩家的抗议，Fischer不得不出面道歉，但是他同时表示任天堂并没有推出外置硬盘或类似设备的计划。

到今年年底的时候，我们将拥有超过1000款的X360游戏，这个数字要比其他两家对手多出2到3倍。

——X360产品部经理Aaron Greenberg日前表示，X360依然是"各种超级大作以及最最独占游戏的兵工厂"，微软手中还有大量独占游戏尚未公开。

小贴士 TIPS 野村哲也：1970年10月8日出生于日本高知县，1991年4月进入原Square，从《最终幻想VII》开始担任该系列人设，并且参与了之后Square众多大作的剧情、战斗系统等的实际开发工作，目前已是SE最著名的制作人之一。

业界声音

在欧洲，消费者比较倾向于赛车游戏和足球游戏，对于那些超大作型动作、冒险和FPS游戏，他们的热情没有美国人那么高。实际上，很多欧洲人认为这些游戏很“邪恶”。

——《孤岛危机》开发商 Crytek 首席执行官 Cevat Yerli 最近告诉《福布斯》“枪与血”的游戏在欧洲并非主流，任天堂的“脑白金”类游戏才是欧洲人最青睐的，去年在欧洲累计销量最高的游戏便是《更能锻炼大脑的成人 DS 训练》。《福布斯》杂志的数据显示去年欧洲的市场规模与美国相当，都是 180 多亿美元，但欧洲的潜在市场规模是美国的两倍！

三年前，我们被批判缺乏创新，三天前，在英国的一个品牌调查中，索尼成为今年的第一。但是在我看来，我们还没有达到第一。

——索尼 CEO 霍华德·斯特林格最近在索尼的一个股东大会中表示，索尼的改革远未完成，他还表示游戏已经成为目前索尼最优先发展的领域。

你觉得下一代主机会是怎样的？应该涵盖哪些功能？需要扩展到哪些领域？将会是基于网络还是硬件？我想在我们面前有着非常迷人的机会。

——微软战略及商务开发副总裁 Shane Kim 最近已经在记者的采访中谈论下一代主机，有趣的是在他的话中也可以看到关于下一代主机将会“基于网络”的构想，这与久多良木健对 PS4 的构想是一致的。

（XBLA 版的）《灵魂能力》就好像是 60 岁的安吉丽娜·茱莉，虽然拥有一些皱纹，可她还是安吉丽娜·茱莉。

——美国著名游戏网站 IGN 最近对 XBLA 上提供下载的《灵魂能力》原作做出以上精妙评价。

我们正在像热锅上的蚂蚁一样进行最后一刻的变更，对一切都惊慌失措。

——《小小大星球》开发商 Media Molecule 是一家刚成立没几年的工作室，而今他们的游戏被视为“拯救 PS3 的关键之作”，对此 Media Molecule 创意主管 Mark Healey 表示他们正承受巨大的压力，特别是如今到了游戏最后的开发阶段更是有点不知所措。Healey 还透露，其实这款游戏刚开始制作时，他们根本不知道会做成什么样的游戏，对人们的反应也是惴惴不安。不过他同时表示，现在《小小大星球》已经非常出色，肯定将成为他们的骄傲。

软件 《极品飞车》新作重返警匪追逐概念



▲《非常人贩》讲述一个黑帮送货员帮助中国女孩（舒淇饰演）逃生的故事。

最近 EA 首席执行官 John Riccitiello 在芝加哥的一个投资者会议中，不仅透露了《教父 II》的消息，同时也正式确认了《极品飞车》最新作名为《Need for Speed Undercover》，本作将于年底发售，平台未定，按照以往的经验应该是全平台。

由于去年推出的《极品飞车 职业街头赛》评价普遍偏低，销量也因而遭到影响，致力于提高 EA 游戏媒体综合评价水平的 Riccitiello 表示，今年 EA 将会对《极品飞车》进行全面改革。他说：“我对去年的《极品飞车》相当失望，我本来觉得在游戏性方面这是一个不错的游戏。但是有谁想要《职业街头赛》呢？这就像是一种自欺欺人，在你的汽车上换个牌子，就假装自己是在开法拉利，或者是保时捷。”

能够这么直白地批判自己的游戏，表示 EA 确实是下定了决心进行改革。Riccitiello 表示《Undercover》将会重新回到《头号通缉》和《地下狂飙》的那种警车追逐的游戏概念，以及在凌晨 3 点街头极速狂飙的地下飙车族精神。本作的概念有点像 2002 年由元奎导演、Jason Statham 主演的动作片《非常人贩》（Transporter），在叙事性方面大幅增强，他说：“我对这款游戏的感觉真的很好。”他还透露目前负责“《极品飞车》系列”的 EA 范库弗工作室已经分为了两个团队，交叉进行游戏的开发，让每款续作都能有两年的开发周期，从而大大提高游戏质量。

特报 Square Enix将举办个展

Square Enix 宣布其将于 8 月 2～3 日期间在东京原宿 QUEST HALL 举办夏季个展“DK Σ3713”，这个展会中玩家将会看到《最终幻想 XIII》、《王国之心》新作的最新进展。与前些年举办的“Square Enix Party”不同，这个展会完全采用邀请制，只有 Square Enix 的网站会员才能参加，总共挑选 2400 人，平均分为六个批次出席此个展。

DK Σ3713 出展作品名单

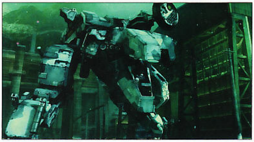
游戏名	平台	展出方式
最终幻想 XIII	PS3	影像
最终幻想 Agito XIII	手机	影像
最终幻想 Versus XIII	PS3	影像
王国之心 Coded	手机	影像
王国之心 358/2 Days	NDS	影像 / 试玩
王国之心 沉睡初诞	PSP	影像 / 试玩
异说 最终幻想	PSP	影像 / 试玩
寄生前夜 第三次生日	手机	影像
西格玛贝音	NDS	影像 / 试玩
最终幻想 VII 再临之子 完整版	蓝光	影像



▲ PSP 的《异说 最终幻想》确定将于年内发售。

软件 《潜龙谍影》原作即将降临XBLA？

无数 X360 玩家都在期待着《潜龙谍影 4》能够最终决定跨平台，虽然暂时还看不到这种希望，但 X360 的玩家们也许可以在自己的主机上玩到经典的《潜龙谍影》第一作。负责测试各种下载游戏的 Xbox LIVE 服务器合作伙伴 PartnerNet 最近传出一则消息称《潜龙谍影》很快将在 XBLA 上提供下载，虽然这是一款使用多碟装的 PS 游戏，但是通过最新的压缩技术依然可以保持在 350MB 的容量限制范围内。



▲《MGS4》勾起了玩家对《MGS》一代的回忆，Konami 也许会在这上面大作文章。

虽然这则消息并未得到确认，但若属实，对于 X360 玩家来说也许它的象征意义远高于实际意义，因为这表明 Konami 与微软的关系更加密切，提高了《MGS4》登陆 X360 的可能性。甚至还有人推测 Konami 将会在 X360 上推出《潜龙谍影》的次世代重制版，因为在《MGS4》中已经将影子摩西岛重制了一番，用这些素材制作《MGS》重制版也可说是物尽其用。

软件 3款《战地》神秘新作同时开发中！


■卡通风格的《战地英雄》颠覆了人们对该系列的认识。

备受关注的《战地 恶人连》刚刚上市，根据各地零售商的反馈，该作销量相当出色。据透露，另外还有三款未公布的系列作正在开发中！

在巴黎召开的游戏开发者大会(GDC Paris)中，EA旗下的瑞典DICE（注）工作室执行制作人Ben Cousins表示，其实他们之前已经同时启动了五款《战地》新作开发项目，除了已经发售的《战地 恶人连》和采用卡通风格的《战地英雄》(Battlefield Heroes)外，还有3款游戏尚未公布。

DICE希望全面摸索"《战地》系列"的各种可能性，将会以免费提供下载的方式推出的《战地英雄》就是一个极为大胆的尝试，不仅游戏设计理念新颖，而且它将会是通过游戏中的广告来盈利，完全免费提供给玩家。而另外三款《战地》游戏也将会采用不同的商业模式。首先是一款较为传统的《战地》游戏，将会在家用机上推出；第二款是面向韩国开发的《战地》新作，将会采用免费网游的运营方式，通过销售道具等内容收费。最后一款游戏尚未透露任何信息。

事件 压榨员工？Tecmo再遭起诉

6月初，《忍龙》、《DOA》制作人板垣伴信宣布辞职并起诉Tecmo，引起了业界轰动，让Tecmo的股价暴跌了10%以上，这起事件依然余波未平。6月16日，又有两位Tecmo员工向公司提出起诉，要求支付总共830万日元的未支付薪水。

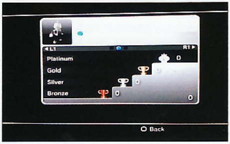
原告表示，在4年前，Tecmo制定了所谓"弹性工时"制度，其实就是相当于加班不给加班费的制度，据称在这个新体制下，Tecmo员工有时候每周工作时间竟长达100小时。这两位原告宣称他们是代表了Tecmo的300名员工提出起诉，他们还透露Tecmo制造了虚假的文件并且在会计记录上做了手脚以掩饰压榨员工的事实。

对于目前有关Tecmo的种种丑闻，Tecmo方面表示等待法院裁决。至于一向口无遮拦的板垣伴信也对员工起诉一事保持缄默，因为Tecmo已经向法院申请了禁令，要求板垣伴信在开审之前闭嘴。Tecmo要求板垣伴信不得向外界泄露Tecmo的游戏软件、销售、开发以及任何有关公司的机密。此外，Tecmo还禁止板垣伴信向报纸、杂志和网络批判Tecmo的游戏和公司职员，以及禁止板垣伴信通过恶意诽谤、造谣中伤等方式破坏Tecmo与其合作伙伴的关系。最后，板垣伴信不得接受与Tecmo有关的采访，以及公然谈论该公司。

特报 PS3战利品系统将于7月中旬上线？

2007年3月举办的游戏开发者大会中，索尼公布了类似于X360成就系统的"PS3战利品"系统。6月17日，索尼正式宣布在PS3的2.4版固件中将会引入该系统，而且添加能够在游戏中调出的XMB界面。随后一周，PS3战利品系统的截图开始泄漏到网上。


▲上图据称是PS3系统升级后的玩家卡片。



▲目前流传出来的PS3战利品系统画面。

英国最大的游戏媒体出版集团Future旗下网站CVG报道，2.4版固件升级预计将于7月中旬（即E3期间）开始，由于Home尚未开通，因此届时将会推出的战利品系统是2D版，分为4种规格：青铜、白银、黄金和白金，顶级的战利品只有在游戏中所有其他的战利品都被得到之后才能获取。这个系统不会像X360的成就系统一样有一个总分数，但是会奖励类似于经验值的点数，这些点数是某种功能升级的基础，据称是与战利品的等级有关，详情未明。

未经证实的游戏内XMB功能列表
好友列表
短信聊天
下载管理
手柄设定
好友登陆
蓝牙管理
游戏结束
音乐列表
系统BGM设定
系统BGM控制面板操作
设定列表
手柄分配
个人信息显示
游戏列表
音频装置设定
语音使用

升级到2.4后，用户可以选择存储在PS3中的音乐，并在游戏进行过程中播放，通过游戏内的BGM控制面板可以进行播放、停止、下一曲目、前一曲目、重复播放、随机播放和音量调节（5档）等几个功能。这种游戏内的背景音乐功能其实索尼之前也有所暗示。

新闻短波

《虎胆龙威4》导演执导《战争机器》

据美国《综艺》杂志报道，经过几个月的谈判之后，《虎胆龙威4》导演Len Wiseman已经签约成为《战争机器》电影版的导演。其实在《虎胆龙威4》中也借鉴了《战争机器》的一些游戏特点，Wiseman无疑是《战争机器》电影版很好的人选。另外Wiseman也在与《速度与激情 东京漂移》的剧作家Chris Morgan一起重新制作电影脚本。《战争机器》电影版预计将于明年夏季上映。

Capcom"虚幻引擎3"新作

"虚幻引擎3"已经几乎成为次世代的标准游戏引擎，日本的游戏公司也很积极地使用该引擎开发游戏，现在就连自己已经拥有MT Framework引擎的Capcom也开始广泛使用该引擎。Capcom宣布目前他们正在使用"虚幻引擎3"开发一款新作，这是Capcom的欧洲工作室负责开发的游戏。其实之前Capcom已经获得了该引擎的授权，正在开发中的科幻动作游戏《黑暗虚空》就是由该引擎制作的。

甲壳虫乐队版权争夺战

英国《金融时报》报道，甲壳虫乐队的法律代表目前正在同时与Activision和MTV Games谈判该乐队经典曲目的授权事宜，这代表了《吉他英雄》与《摇滚乐队》这两大音乐游戏的一次正面交锋。据称这些歌曲的授权费将会高达数百万美元。

Wii版《恶魔城》新作



据《Nintendo Power》杂志报道，Wii版的《恶魔城》新作将会是一款3D格斗游戏，系列的众多角色将可以在本作中使用各种副武器战斗。

《教父II》有即时战略模式？

最近在芝加哥召开的一个投资者会议中，EA首席执行官John Riccitiello透露，他们正在开发《教父II》，他说："我想到了今年秋季这（《教父II》）将成为热门话题，它可以是《GTA》那样的街头游戏，也可以用俯视视点来玩，就像即时战略游戏一样。"

《教父》遭起诉

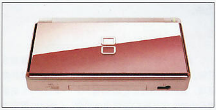
《教父》作者Mario Puzo之子Anthony Puzo最近起诉派拉蒙公司，要求其赔偿至少100万美元。因为在1992年Mario Puzo与派拉蒙签的合同中规定凡是根据《教父》电影版制作的任何影音产品，都要向Mario Puzo本人支付收入分成，而游戏版《教父》发售后，派拉蒙却没有向Puzo一家支付报酬。

小贴士 TIPS
DICE：全名为Digital Illusions Creative Entertainment，是瑞典最著名的游戏开发商，创办于1988年，2004年被EA收购。目前该公司有200多名员工，主要开发"《战地》系列"。

新闻短波

NDSL“加值配色版”

任天堂宣布将会在“任天堂俱乐部”网站举办限量版NDSL的抽奖活动，7月1日～8月31日期间，凡是购买活动指定的两款NDS游戏即可参与抽奖，奖品是表面经过镀金处理的“加值银”、“加值黑”和“加值玫瑰”三种限量配色款式的NDSL各1000台。玩家只要将NDS游戏包装上的序号输入到网站上即可参加抽奖。



PSP版《孤岛危机》？

6月16日，Crytek在其官方网站上更新了招聘职位列表，为其布达佩斯工作室招募一名PSP程序员，这是否意味着会有《孤岛危机》的PSP版呢？Crytek曾经表示，在《孤岛危机弹头》之后，他们将会为其他主机开发游戏，因此开发掌机版也是有可能的，以Crytek的强劲实力，或许可以将PSP的性能发挥到极限。

育碧第20个工作室

育碧一直以来都在不断扩充其游戏开发力量，6月24日，育碧的第20家工作室在巴西圣保罗成立，该工作室将在7月底正式营运，开发团队20人。工作室的目标为在四年之内将团队扩充至200人。育碧圣保罗工作室的设立是育碧集团发展过程中具有里程碑意义的一步，至此，育碧在全球5个大洲都设立了开发工作室。

NDS版《波斯王子 堕落国王》



育碧宣布NDS版《波斯王子 堕落国王》(Prince of Persia：The Fallen King）将于11月发售，本作的世界观与次世代版《波斯王子 奇迹》相同，但剧情不同，讲述王子来到一个荒芜的王国，在那里阻止“蚀”污染大地与天空，他碰到了一个部分受到“蚀”感染的生物Magus，他们结成了同盟共同对抗黑暗力量。本作将会采用Q版化的人物风格，可以通过触摸屏使用各种动作，共有50多张地图。本作由曾经开发了《雷曼 疯兔危机2》掌机版的育碧卡萨布兰卡工作室制作。

欧洲六轴手柄清仓

SCEE最近宣布随着DualShock3手柄在欧洲的推出，他们将会对欧洲地区的六轴手柄进行大清仓，一个手柄外加一款游戏只卖60欧元，这些游戏包括《GT赛车5 序章版》、《机车风暴》等大作。

特报 台版Wii即将上市，推出2款中文游戏

台湾任天堂分公司“任天堂溥天”于6月24日宣布，台版Wii将于7月12日发售，同捆附赠《Wii Sports》中文版，建议零售价为8500新台币（折合人民币1921元）。另外与Wii遥控器手柄同捆的《第一次的Wii》也将会以中文化的形式推出，同捆包售价为1500新台币）。

台版Wii采用日文系统菜单，兼容日版的Wii和NGC游戏，上市同步推出11款日文游戏。初期仅开通“相片”、“Mii”与“光碟”三个频道，虚拟主机和WiiWare等服务将在今后逐步开放。任天堂曾经通过神游推出了一些简体中文游戏，但是从未推出过繁体中文游戏，此次随台版Wii推出2款繁体中文游戏可以说是破天荒之举，表明任天堂正在加强对台湾市场的重视。



▶台版Wii已从6月26日开始在台湾省各地的7-11等便利连锁店接受订购。

软件 重振最强足球游戏，《PES2009》公布



正当全世界球迷都把眼光集中在鏖战正酣的欧洲足球锦标赛之时，Konami顺应风潮公布了“《PES》系列”的正统续作——《职业进化足球2009》。Konami官方表示本作除了画面的提升之外，还会有全新的改变以适应玩家的胃口。新动作、新要素、新模式，在线模式也将做出重新调整，进一步缩小游戏与真实足球之间的差距。关于前作的在线模式遭到恶评，Konami《PES》项目负责人Jon Murphy表示本作将会重新证明系列在足球游戏中的优势。本作暂时公开的对应平台为PC、PS2、PS3、PSP和X360，预定在今年秋季发售。

特报 《街霸》电影没有隆和肯？

最近《街头霸王》电影版的消息陆续传出，大多都是围绕女主角春丽，系列真正的主角隆和肯却没有被提及。近日制片人Patrick Aiello表示，隆和肯将不会在电影中出现，他表示“《街头霸王》系列”中的角色太多，因此Capcom与制片方决定更深入地挖掘单个角色的背景故事。Aiello同时暗示了续作的可能，他说：“这并不意味着在今后的续作中也看不到我们的红衣和白衣英雄……”



■电影版《街头霸王》女主角春丽剧照。

本期关注数字

500万

虽然索尼宣称PS3在欧洲的累计销量已经超越X360，但微软却发表了不同的见解。微软于6月26日宣布，X360在欧洲的累计销量已经超过500万台，比PS3多70多万台。透露这一消息的是微软欧洲战略市场部副总裁David Gosen，他之前曾在任天堂工作了5年。Gosen说：“任何一个自称将赢得今年圣诞的人都是言之尚早。”至于X360在欧洲的总销量是否比PS3高，目前还没有一个权威的统计机构站出来证明，不过根据统计数据相当准确的vgchartz报道，截至6月中旬，PS3在欧洲的销量（545万）确实是已经超过了X360（541万）。

683亿

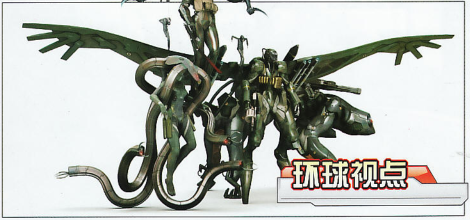
当全球经济正走向下坡路之时，游戏业却以前所未有的速度发展。最近著名会计公司普华永道的一份报告指出，2007年全球游戏市场总规模达到了419亿美元（含手机及网络游戏）！

普华永道的这篇研究报告名为《全球娱乐及媒体展望：2008～2012》，报告中预测未来5年内游戏业依然会保持快速增长，年均增长率超过10%，预计到2012年全球游戏市场规模可以达到683亿美元，其中家用机市场规模从2007年的249亿美元增长到347亿美元，年均增长率6.9%；网络游戏市场规模从66亿美元增长到144亿美元。

《潜龙谍影 4》PS3 的转折点?

首发销量：130万套

两周销量：300万套



环球视点

6 月份全球游戏业的焦点当属《潜龙谍影 4》，作为 PS3 年度最大牌的独占游戏，该作所受的关注甚至超越了《横行霸道 IV》，毕竟《MGS4》在日本也是万众瞩目的焦点。《MGS4》的表现对于 PS3 有着重要的标志性意义，它的销量显然会影响到第三方对 PS3 的支持力度，索尼与 Konami 对该作的合作发行与宣传的方式也可以成为今后索尼与第三方合作的模范。由于开发成本高昂，小岛秀夫的助理制作人 Ryan Payton 曾经表示《MGS4》的首发销量至少要达到 100 万套才能对得起它的高昂投资，相信当时大多数人都很难相信《MGS4》的首发成绩可以达到这个数字，然而事实是获得全球媒体一致认可的《MGS4》不负众望地创造了该系列的最快销售记录！

虽然索尼和 Konami 都没有公布《潜龙谍影 4》的首发销售成绩，但是根据 vgchartz 的可靠数据，该作首发全球销量达到了 130 万套，其中日本为超过 35 万套，美国为超过 40 万套。在美国 PS3 的销量因此而提高了 180%！首批 7 万台《MGS4》捆绑套装几乎瞬间售罄，很多零售商都责备索尼严重低估了玩家的需求量，如果供货充足完全可以多卖 2～3 倍！

之后根据《FAMI 通》的权威销量统计，《MGS4》在日本的首周（共 4 日）销量为 47.6 万套，当周 PS3 销量达 7.7 万台，是此前一周的 8 倍以上！《MGS4》的日本首周销量基本与《MGS2》和《MGS3》相当，可见是该系列铁杆玩家们鼎力支持的效果。在欧洲，根据 Konami 官方公布的数据，其首周销量也突破了 100 万套。对于《MGS4》的销量，索尼与 Konami 显然都非常满意。SCE 社长平井一夫在索尼的"中期经营方针说明会"中骄傲地宣布："《MGS4》的前两周全球销量达到了 300 万套！"

《MGS4》是真正的叫好又叫座的典型代表。由于在 5 月份就已经开发完成，因此从 5 月底开始，就已经有多家媒体陆续对其评分。目前为止已经有 24 家媒体对其打出满分，其中，全球影响力最大的 4 家游戏媒体（《FAMI 通》、《GameInformer》、GameSpot、IGN）全部打出满分，IGN 对该作的打分与 4 月份的《GTAIV》一样——画面、游戏性等 5 个指标全部满分！它也是《FAMI 通》有史以来的第 8 款满分游戏，过去在 PS 和 PS2 上都分别只有一款《FAMI 通》满分游戏。

流言板

奎托斯降临《灵魂能力 IV》?



美国《EGM》杂志最近报道，《战神》主角奎托斯将有可能成为 PS3 版《灵魂能力 IV》的独占角色，而且在报道中还暗示 X360 版可能也会有来自微软的独占角色。虽然《EGM》的传闻以不靠谱著称，但是在 PS3 和 X360 版已经分别有黑武士和尤达大师的情况下，再增加各自阵营的代表性角色确实是提高销量的好主意，相信索尼和微软也会很乐意合作。

可信度 ★★☆☆☆

微软的"Home"?



在微软类似于 Mii 的"Avatar"系统在网上传出之后没多久，国外一些游戏论坛上出现了"My GamerPad"的消息，并且有照片为证。据称这相当于任天堂的 Mii 与索尼的 Home 相结合，即将之前传闻的 Avatar 中的卡通形象应用于 3D 环境中，打造成 X360 上的虚拟家园。不过看起来这则传闻的可信度不高，最初的信息来源 4chan 论坛本身就是一个充满假消息的地方，而且图片中无论是人物形象还是界面都过于业余，看起来应该是网友的改图。

可信度 ★☆☆☆☆

海外媒体点评节选

GameInformer 满分

作为系列 20 年历史以来的最高成就，小岛秀夫最后的《潜龙谍影》可能与你想的不一样，但是你对于一款电子游戏所能期待的一切它都做到了！作为系列的最后一击，小岛秀夫的这个定音之作不仅仅超越了之前的任何一个《MGS》——它创造了游戏体验的一个里程碑。

FAMI通 满分

游戏的容量与质量都是压倒性的。无论是系列的 FANS 还是从本作才开始接触的玩家，都可以从它体贴的设定中充分感受到乐趣。建议对于动作游戏不太擅长的玩家也好好尝试一下。在本篇之外，还有《潜龙谍影 Online》等丰富的支持内容，实在是令人很难找到缺点。

IGN 满分

能不能给一款游戏打 11 分啊？如果可以的话，能得这个分数的就是这款游戏了。《潜龙谍影 4 爱国者之枪》是一款超越了所有宣传口号的游戏。就算你看过了所有的预告片和截图，读了所有的前瞻，听了所有的访谈，你仍然无法窥见它的真正潜力，除非你自己坐下来亲自体验。

传奇总是壮烈的，需要有一个英雄故事长存于世。《MGS4》就是对传奇战士索利德・斯内克的这样一个结局。它不仅总结了《潜龙谍影》整个系列，它的深度和它的复杂性，加上它惊人的技术，让它成为今年的最佳游戏之一，实际上也是有史以来的最佳游戏之一。

GamePro 满分

每隔一段时间就会出现一款游戏改变所有的规则。《最终幻想 VII》改变了角色扮演游戏，《生化危机》创造了恐怖生存游戏，《横行霸道 III》独力塑造了游戏业的新前景。而现在出现了《潜龙谍影 4》，它对于当前游戏业的状态也将造成结构性的影响。PS3 终于迎来了它的"救世主"，小岛秀夫创造了他毕生的杰作，而玩家得到了有史以来最出色的游戏。

GameSpot 满分

《潜龙谍影 4 爱国者之枪》是有史以来技术最惊人的电子游戏，它也是这种媒体在剧情叙述方面的最佳典范，让游戏性和剧情完美融合。当你第一次通关后将会肃然起敬，祈祷这样的体验能够继续下去，虽然你对结局已经十分满意。在讨论《MGS4》的时候很难不令人亢奋，因为它在设计上的每一个部分都实现了它的目标，毫无妥协。

G4TV 满分

对于它的剧情与结局无疑会有很多争论，但是说真的在游戏性部分没有任何的不妥之处。每一个地方都很紧张，不管是秘密行动还是战斗都乐趣无穷。BOSS 战显然是电子游戏史上最出色的，其中某几个肯定会在未来几年内被经常提起。

大博弈



在中国古代的词汇含义中，弈为下棋，博弈的通义就是对局，其基本概念就是每个人都是棋局游戏中的参与一方，其行动会使对手的决策也发生相对应的影响。

现代商业社会中博弈论的定义是：一些个人、团队或其他组织，面对一定的环境条件，在一定的规则约束下，依靠所掌握的信息，同时或先后，一次或多次，从各自允许选择的行为或策略进行选择并加以实施，并从中各自取得相应结果或收益的过程。

在许多旁观者的眼里，历时已近三年的本世代视频游戏战争远不如以往那么荡气回肠，从最初X360的一人独舞到Wii的异军突起，虽然其中转折变迁颇多，却总是感觉少了直接对撼的爆炸性场面，有些乏味冷清。究其根本原因显然在于原本众望所归的“业界正朔”索尼PS3意外失意，让原先的产业运行轨迹发生了严重偏转，乃至于广大第三方和从业媒体一时间都处于无所适从的暂时迷乱状态。过去的一年间，三大阵营心怀鬼胎的“各自表述”着，自从彼得·摩尔这等伶牙俐齿之辈转投EA门下以后，媒体竟连从含蓄的只言片语中捕风捉影也难以为继了……

E3 2008召开在即，索尼和微软终于开始了大动作。由于目前Wii的市场拓展速度远远超出了外界的普遍预期，已经对其他两款主机产生了严重的挤压效应，甚至连带影响到了许多第三方厂商的经营活动。不是在沉默中死亡，就是在沉默中爆发，各方势力终于选择在这个临界点积极寻找突破方向，对于需要不断创新发展的TV游戏产业而言，无疑是一个相当积极的信号。

文 Darkbaby 美编 NINA

一、弃子



▲《星之海洋4》是否会有PS3版目前仍未确定。

E3 2005，索尼在会场上播放的PS3游戏演示视频极致震撼华丽，让许多人因此对该主机充满了期待，然而事后证明了这不过是一个虚幻而美丽的肥皂泡，成为了业内竞争者经常用来攻讦索尼进行虚假商业宣传的话柄。事实上笔者也是那段史诗级视频的受害者之一。令本人震撼的并不是传说中的烂泥摩托（《机车风暴》）或《杀戮地带2》，而是《大逃亡》（The Getaway）PS3版续篇短暂影像。该影像以高清晰度HDR摄影效果截取的伦敦老城区某街道场景给人身临其境的真实感，犹如在观看一部英伦风光记录片。PS3《大逃亡》让笔者一直记忆深刻还有个非常特殊的原因，某位笔友（也是UCG的资深作者）通过自身不懈努力，成功加盟SCEE并参与了这款游戏的实际开发工作，自然对之抱有强烈期待。

2008年6月4日，一切的一切都成了镜花水月。SCEE正式宣布PS3版《大逃亡》和另一部原创话题作《八天》（Eight Days）正式终止开发。几乎同时，从不同的渠道还传来了其他令人震惊的传闻。业界人士经常扎堆出没的日本2CH论坛游戏业界板有自称知情人士宣称Level-5为SCE制作的PS3用角色扮演游戏《白骑士物语》已经处于开发完全停顿状态，可谓落井下石。从欧洲方面，可靠消息称索尼因为对商业前景不乐观而终止了《天剑 2》（Heavenly Sword 2）开发项目，天剑开发团队Ninja Theory日前宣布下一款作品将是跨平台游戏，该团队某成员也在NeoGAF论坛宣称



▲《潜龙谍影4》是索尼与第三方合作推广的成功典范。

Ninja Theory准备尽快搬离原SCEE的办公楼开始新的发展。

在帝国草创期的PS时代，久多良木健依靠散兵游勇组建起的软件开发团队虽然人数不多，却开发出了类似《啪拉啪拉啪》和《GT赛车》等大量具有未来指示性意义的创新佳作，更涌现了山内一典和松浦雅也这样的后起之秀。平心而论，白手起家的索尼在32位主机时代在软件事业所取得的成就丝毫不逊色于老铺任天堂。进入顶峰期的PS2时代，索尼开始有意识地大肆收购开发团队以充实软件实力，到2005年初已经拥有了业界规模最大的第一方(第二方)阵容。然而在这个时期，索尼在软件开发上的成就显然与其业界地位并不相称，虽然也偶有《战神》和《EyeToy》这样的绝妙佳构，但总体却处于衰退状态。不过久多良木健显然有着长远的战略眼光，他认为未来能决定竞争成败的关键力量不再是第三方，而是第一方的实力。E3 2005的PS3处子秀，索尼自社的软件阵容已经和第三方发表等量齐观，在品质和完成度上似乎也都略胜一筹，当时能引起广泛话题的几乎都是第一方作品，如《机车风暴》或《抵抗》。随着PS3的开局不利，第一方游戏几乎成了支撑门面的最后生命线。

目前为止还没有任何一家硬件厂商的自社软件可以独力支撑门户，君不见任天堂推出Wii主机仅不到两年时间就几乎大作出尽，更不用说原本家底子并不算丰厚的索尼了。正因此故，索尼全球工作室(SCE World-wide Studios 简称SCE WWS)选择在时下这个商业竞争的关键时期大规模削减调整PS3软件开发项目，其意义实耐人寻味。是否索尼已经财穷力竭？经过霍华德·斯特林格爵士大刀阔斧的体制改革后，索尼连续两年实现利润增长，财务压力已经大大减轻。PS3主机是否已经山穷水尽？PS3目前在全球市场的发展状况虽并不乐观，但显然已经渡过了最困难的瓶颈期，正逐步走出谷底。时移势易，新任掌门平井一夫对于旗下庞大开发团队的价值估量与前任存在着的明显差异，或许才是发生重大变故的关键。

“在内部评估过全部游戏后，认为应将资源集中到本年度和未来即将发售的那些特别强的第一方项目上去。”——SCEE如此解释《大逃亡》等两个开发项目的取消。

对于企业经营学来说，控制企业的合理规模和企业发展往往同等重要。日本学者赤木真澄曾经把世嘉的衰败归结于过度的扩张，世嘉在上世纪初曾凭借着16位MD主机在欧美畅销和街机市场份额扩大等原因实现了业绩高成长(日本东京证券交易所首家股价突破万元的企业)，时任社长的中山隼雄为了彻底压倒同业的竞争者任天堂，在1994年前后先后斥资400多亿日元收购了20个中小企业充实软件开发团队，但事实证明该投资完全是失败的，几乎没有为世嘉的游戏事业产生任何正面作用(只有一家英国的赌博游艺机制造公司为世嘉贡献了出色业绩)，1997年中山氏引咎卸任后世嘉被迫陆续解散了这些团队。前后总共消耗了上千亿日元资金的失败投资，为该社在主机竞争中财力不济种下了严重祸根。

索尼自社的开发团队人数规模比微软和任天堂大30～40%，但并没有体现出合理的开发效率，甚至大多数PS3开发团队都没有使用单独的开发引擎，全球工作室笨拙地遥控指挥着散布在全球各地的庞大团队。自从久多良木健下台以后，SCE在索尼集团的地位一落千丈，集团不可能把过多资源投入到经营风险日甚一日的游戏事业，因此索尼出现了第一方游戏严重匮乏但却又有许多二线团队闲置无事的尴尬局面，日本国内的问题尤其严重。曾经开发了PS平台著名角色扮演游戏《荒野兵器》的Media Vision最新作为NDS版《绿野仙踪》，松浦雅也的七音社不但为NBGI代工开发了首款第三方NDS百万游戏《宠物蛋的小小小卖店》，近日还发表了自主标题的Wii平台音乐游戏《Major Minor's Majestic March》。我们不妨再看看至今为止发售的那些第一方作品，尽管索尼不遗余力地大打广告和推出同捆促销主机，《抵抗》和《摩托风暴》等游戏的全球销量依然少有起色，完全不具备牵引硬件成长的市场穿透力。平井一夫应该对索尼第一方游戏的发展现状有了清晰的了解，当务之急并不是做大而是做强，与其将有限资源平均分配到几十个中等规模的开发项目，还不如集中力量打造几个能够引爆市场的超大作，这种弱势竞争的战略和任天堂在N64时期采取的方针有异曲同工之妙。裁减项目和人员所腾出的资金，又可以合理运用于其他方面，例如强化第三方的合作力度。

过去十年的顺境让索尼内部出现了许多盲目自大的强硬派，久多良木健等错觉凭借索尼一己之力就足以击败商业对手，努力扩张第一方开发团队规模就是为了降低对第三方的依赖性。索尼的战略原本无可厚非，但该社的战略思想原本以硬件为核心，并不同于微软和任天堂，始终缺乏宫本茂那样真正懂得游戏开发的主导者，更不具备系统化的软件长期发展战略。索尼以第一方游戏和竞争对手对抗的战略，目前阶段只能是以己短示敌长。曾经因为久多良木健的傲慢轻率，Rockstar最终决定将《GTAIV》跨平台发售，使得PS3失去了一款关键的市场推进武器。久多良木氏的忠实追随者、SCEE前社长Phil Harrison(同时也是索尼全球工作室负责人)亦曾态度傲慢地表示绝对不会仿效微软通过塞钱来获得第三方支持。索尼的高层们似乎忘记当年的历史，正是Square Enix、Capcom、Konami等第三方的紧密合作才帮助PS系主机打败了不可一世的任天堂，第三方的友好关系一直就是索尼成功立足视频游戏产业的最宝贵财富。数十年的游戏史也已充分证明，真正意义上的超大作并不光靠砸钱就能够成功，机遇和实力都缺一不可，而时间更是确保品质的首要因素。本世代主机的大规模开发项目耗时动辄超过一年半，而目前PS3的现状却是力争朝夕，与其耗费大量人力物力在



▲《大逃亡》多次展出演示影像，但从未有实际画面公开。



▲SCE全球工作室新掌门人吉田修平。

某些并无成算的原创新作开发，还不如积极谋求第三方合作更能立杆见影。

平井一夫5月在接受Three－Speech专访时表示索尼今后为了确保第三方大作的独占，不排除会支付相关费用，他还点名批评了已卸任的Phil Harrison对第三方的怠慢轻视。平井最后还认为索尼目前急需开发出一批能让玩家口耳相传的创新佳作。从该访谈中我们不难看出平井一夫对游戏事业的未来发展趋势已经有了清醒的认识，TV游戏产业已经彻底终结了一家独霸的时代，索尼未来的战略着眼点将是如何防御而不是盲目进攻，第三方的鼎力支持依然是索尼继续玩下去的最大资本，而索尼必须开发出类似《光环》和《超级马里奥》那样的第一方力作。

随着市场控制力不断下降，索尼和第三方的合作关系日益微妙，近日更是出现了分崩离析的恶化迹象，继FromSoftware宣布将"《天诛》系列"移籍Wii平台后，Square Enix也在6月10日的微软日本RPG发表会上宣布在X360上推出《星之海洋4》，充分体现了第三方对于PS3的前景越来越不乐观。不过Konami《MGS4》顺利发售算是近期索尼阵营难得的利好消息，虽然目前PS3装机量不高，但该作的首发销量并不低于《MGS2》，间接证明了PS系的核心用户群尚未大量流失，只要肯投入足够的宣传力度，优秀作品一样也能获得预期的热卖，对于一些犹豫观望中的第三方会产生正面的提示效果。有充分理由可以相信，索尼绝对不会放弃《FFXIII》的独占，由于Wii硬件性能不足和X360日本普及量过低，Square Enix很难有其他选择余地，这无疑是索尼的意外之幸。以索尼的财力和影响力，今后会围绕着几家业界大厂商旗下具备市场爆发力的超大作与微软等竞争对手展开暗中全面争夺，以确保不被逐步边缘化。

Phil Harrison的离职可以算是索尼内部权利斗争的真实案例，虽然此人对争取第三方合作并不积极，但毕竟PS3首发阶段的第一方游戏大半出自其领导的SCEE旗下，完全将商战失利的责任归咎于他显然并不公允。取代Harrison执掌索尼全球工作室和SCEE的是原SCEA产品研发高级副总裁吉田修平，此人很早就和平井一夫一同共事，乃平井的心腹干将。平井一夫对吉田修平的就任充满了期待，宣称他必然能够带领全球工作室扩大PS3和PSP的市场占有率。平井一夫的这个重要任命标志着索尼正经历着任天堂曾经有过的阵痛期，将大刀阔斧地裁减放弃一些不采算的第二方团队，将开发资源集中在第一方，采取少数精锐的效率开发方针。虽然平井一夫对吉田修平有着非同寻常的溢美之词，但其人担任SCEA产品研发高级副总裁的PS2时代并未见得有什么过人的实绩，SCEA在PS2时代的活跃度显然不及SCEE，另外两个部门的工作风格也存在着极大差异，吉田未来必然会面临严峻的挑战。相信今后的索尼游戏开发思想将会发生由量到质的大转换，过多过滥的平庸作品只会降低品牌含金量（PS2时代的SCEJ就是典型范例），索尼需要足够的耐心来打造一批像"《GT赛车》系列"那样的业界巅峰之作，希望《小小大星球》能够成为下一个奇迹。

从游戏开发终止事件可以看出平井一夫团队不凡的经营智慧，犹如围棋对局时暂时的弃子，实是为了争夺全盘胜负换来足够的伸展空间。

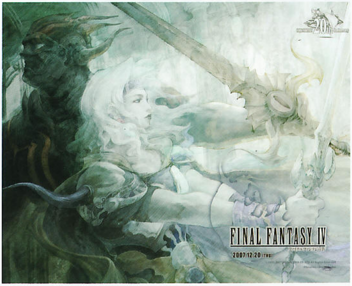
二、大博弈

著名的欧洲游戏产业调研公司DFC Intelligence在6月初发布了一个非常可能会成为经典笑柄的市场预测报告，报告中称如果X360在本轮视频主机大战中不幸垫底，微软极有会宣布全面撤退。该调查机构显然严重低估了微软的实力和耐心，在报告发表不到一周时间，微软就以实际行动给予了满意答复。

6月10日，微软在日本东京举办了X360 RPG发表会，最大的亮点就是Square Enix正式宣布大作RPG《星之海洋4》将在X360独占发行，加上《最后的神迹》等其他两作，近来一直谨慎保守的该社一下子押上了相当数量的筹码，其用意实在让外界感到捉摸不透。

或许有人想问：微软费劲心机换来Square Enix、NBGI等第三方的业务提携是否能改变X360目前在日本无比凄惨的命运？这样的投资是否有实际意义呢？

诸葛亮九伐中原，明知不可为而为之，这应该算是中国历史上最脍炙人口的政治大博弈。蜀魏两国强弱不敌，但若一味守势惟有败亡一途，而主动采取攻势则或有偶然转机，这是有大智慧和大抱负的政治家才具备的胸怀。X360在日本国内的命运，恐怕泉水敬比谁都要清楚，或许除了任天堂放弃硬件事业全力参入以外，别无任何挽救之途（当然这是天方夜谭）。为什么微软还要为一款败局已定的主机如此耽精竭虑呢？这无疑证明了该社对于TV游戏产业有着相当长远的布局。微软显然非常清楚日本是其在全球视频游戏市场最大的软肋，而且该社也非常重视日本市场的战略价值，虽然日本国内游戏产业已不复当年称霸全球的猛威，但毕竟还拥有着大批诸如Capcom、Square Enix等具有雄厚实力的第三方开发商，Xbox系主机也迫切需要融入东方文化元素来中和其过于硬派的商品格调。微软Xbox游戏事业部的高层曾经多次强调其直接竞争对手是索尼而非任天堂，从目前的现状看两社的直接竞争必然会延续到下一代主机。日本本土一向是索尼对第三方支配力最强的地域，微软从长远眼光考虑，趁目前索尼虚弱之时上下其手，希望通过诚意换来第三方和玩家的支持。从目前情况来看，微软的努力正在取得收获，至少日本第三方厂商已经清醒认识到该社对于TV游戏事业并非玩票性质，而是长期持续的经营发展方向，未来应对态度势必会发生根本性变化。目前处于苦境中的索尼，微软坚持不懈的挖墙角策略也犹如附骨之蛆般难缠。虽然微软表面上始终对任天堂不屑一顾，实际上该社也非常清楚任天堂在TV游戏产业的巨大影响力，任社目前最大的软肋无疑就是第三方的支持力度，微软对于日本第三方的收买觊觎，同样也是为了避免泰坦巨人真正崛起的牵制行动。



▲同样是在NDS上推出的重制版，《FFIV》的销量远低于《DQIV》。

这是一场现代版三国争霸的商业大博弈，微软和任天堂正不动声色地采用各种方式侵蚀着索尼帝国，而索尼也在竭尽全力地维持着基本盘不致崩溃。实力和智慧的全面较量，视频游戏产业正进入了一个充满传奇色彩的全新时代！

本世代游戏主机大战如火如荼的进行中，曾经豪气万丈的第三方巨头Square Enix却陷入了迷茫的长考



▲《最终幻想 X III》已成为PS3在日本的希望所在。

中，局势的错综混沌令其举棋不定，惟有将事业重心暂时转向掌机游戏做壁上观，令许多老玩家为之气结感叹。

Square Enix在6月10日的表现，似意料之外，实在情理之中，我们不妨剖析一下该社2007财务年度的决算报表。SE在上个财务年度有三款掌机平台游戏全球销量突破百万大关，然而整体业绩却出现了大幅滑坡的情况，销售额仅下滑了18%，营业利润却足足降低了44%，造成减收减益的重要原因就是掌机游戏的毛利率偏低。掌机游戏虽然有着开发费用低廉的优势，但由于其市场定位问题导致始终处于整个产业的末端，只能采取薄利多销的经营策略。其实回头认真分析任天堂历年的财务状况就能清楚家用主机和掌机的巨大利润差异。32位主机时代N64虽然销量差强人意，但例年的纯利润都不少于大卖特卖的Gameboy业务。此后NGC遭遇了惨败，单凭如日中天的GBA业务任天堂根本也无力扭转业绩大滑坡。到了本世代，任天堂2007年的业绩比前一年有了明显的突破，完全归功于Wii的畅销。掌机游戏业务作为赚奶粉钱的工具确实可口宜人，但作为主营业务就过于消极保守了，更何况《DQ》和《FF》这两个游戏的高端品牌(这两款游戏正统系列的定价一直高于业界平均标准)在掌机平台上都不得不平价销售，无形降低了利润率。整个2007财务年度，Square Enix在家用机平台发售的大作仅有Wii《勇者斗恶龙剑神》，实在可以算是庸碌无为的一年，其业绩出现下降完全在情理之中。

Square Enix传统品牌的市场价值也出现了明显的衰退迹象。《DQ》和《FF》是SE支撑门面的RPG双璧，《DQIV》作为第二次重制的超级冷饭作品能依然在日本取得115万份的销售，足以充分证明该系列的影响力未衰和NDS的庞大装机效应，因此完全可以理解该社管理层为什么对NDS版《DQIX》充满了期待。然而与之齐名的"《FF》系列"却出现了明显的衰退迹象，NDS平台的三款《FF》相关作品的成绩均不理想，其中采用全新3D引擎重制的《FFIV》区区59万份销量和《DQIV》的大成功形成了鲜明对照。最令SE失望的当然是PSP平台的《危机之源 最终幻想VII》，这是一款由SE本社第一开发部亲自负责开发的大型作品，开发时间长达一年半，投入的人力和开发费用也为所有掌机游戏项目之冠。然而这款近千万销量不朽巨制的正统关联作在日本本土销量仅达到80万套，北美也不过45万，显然远远低于厂商的心理预期。《危机之源 最终幻想VII》的销售不振严重拖累了经营业绩，更进一步沉重打击了SE对PSP软件支持的积极性。SE在2007年度内连打四张《FF》牌很可能是为系列最新作《FFXIII》堂堂登场造势暖场，但是过度频繁地推出反而引起了消费者的审美疲劳，导致了四款作品的销量均不甚理想。市场数据已经清楚表明了"《FF》系列"已经不再具有昔日那种一锤定音的市场穿透力，SE因此对未来的布局将更谨慎稳健。

Square Enix社长和田洋一曾经在今年初期望未来三年内海外事业能够占到整体业绩的80%比重，然而2007财报却出现了和预期完全背道而驰的状况。SE该年度海外销售额仅占36%(前年同比为51%)，日本国内销售额则猛增到60%以上，在视频游戏产业日益全球化发展的大趋势下，SE出现这样的倒退实在令经营者深以为忧。SE海外业务衰退的主要原因就是缺乏有号召力的视频平台游戏和品牌影响力衰退，两者又相互关联制约。据说SE在今年四月末紧急召开了一个火药味甚浓的内部会议，和田洋一暗示将进行裁员重组，他又要求开发者不要再制作"只有自己才想玩的游戏"。

如果说2007年是在酝酿蓄势，2008年可能就是Square Enix突破创新的关键一年。虽然2008财年最重要的战略商品依然是NDS《DQIX》，但该社必须在视频游戏领域有所作为，以彻底扭转低迷消沉的形象。SE对于X360表现出的积极姿态一来是充分贯彻中立跨平台战略，同时也是为了重振海外业务建立新的桥头堡。X360在北美市场拥有着极高人气度，第三方大作的销售情况也非常理想，SE迫切需要获得广大X360核心用户层的支持。更加上微软所提供的各种优惠政策，对于目前处境微妙的SE来说也是求之不得的好事，相信借助微软空前强大的舆论机器造势，更有助SE在海外市场恢复以往的影响力。

根据笔者的猜测，Square Enix选择在PS3《MGS4》推出前做出明确表态是源于各方面的压力。《FFXIII》无疑是目前视频游戏产业最后一个悬念，虽然该作品从最初就以PS3独占游戏的名义而存在，但"《FF》系列"一直有着只发售在主流硬件平台的"光荣传统"(Bandai的WS除外)，而PS3目前的境况远未到言胜之时。"《FF》系列"虽然影响力已经大不如前，但依然具有相当大的市场冲击力，如稍有处置不慎，很可能会酿成反噬自身的灾祸，这也是和田洋一举棋不定的根源所在。Square Enix目前承受着来自三方势力的沉重压力，索尼显然希望能在《MGS4》发售前进一步确定《FFXIII》的去向，以达到锦上添花的相乘宣传效果。微软和任天堂也都期待能够取得SE全力支持给予索尼致命一击。《星之海洋4》登陆X360无疑是SE一个积极的表态，表明该社今后将彻底奉行实利主义的跨平台战略，不再充当某个势力阵营的御用鹰犬，同时也表达了全球化发展的坚定信心。或许某些朋友会感到失望，《星之海洋4》登陆X360并不意味着《FFXIII》会跨平台，相反预示着这款作品目前依然会由PS3独占发行，这也是SE经营层刀削馒头两面光的一贯商业伎俩。

SE社选择《星之海洋4》作为参入X360的试金石显然经过了深思熟虑，该系列属于社内二线品牌，发表后既能达到预期宣传效果，又不至于引起其他阵营的过激反应。从"《星之海洋》系列"过去的实绩来看，该作品未来海外发展形势也非常值得期待。PS2《星之海洋3 导演剪辑版》日本国内销量15万份，海外累计销量则突破了40万份(注：《星之海洋3》海外只发行了导演剪辑版)，在日式RPG中应该算是相当不俗的销售成绩。如果未来《星之海洋4》能够在海外达到百万左右的销量，相信《FFXIII》的跨平台也会顺理成章。至于《星之海洋4》会不会有PS3版，个人认为也是必然无疑的，反正SE一直就是文字游戏的圣手。

这是一个空前迷乱的时期，但是我们玩家的选择至少比游戏厂商们要简单得多，不过是买与不买的取舍，绝不会关乎生存或毁灭……



▲《最后的神迹》对欧美市场有相当大的野心。

后话

我们处在一个最好的时代(拥有越来越多的游戏和主机)，我们也处在一个最坏的时代(必须购买越来越多的游戏和主机)，这是一个激动人心的时代，这更是一个诡谲造作的时代。

信仰和真理，一切都在改变……

无比强大的力量“神迹”
到底是谁在何时因为什么而创造出它呢……
面对这些疑问，人们无法解答也无从了解
只是不断地从“神迹”中获取巨大的“力量”
并且利用它来继续存活下去
不过由于这股“力量”过于强大
世界之轮开始逐渐地倾斜
不知道从何时开始
形成了支配者和被支配者
无知的人们陷入了永无休止的战乱之中

在那之后经过了1000年……故事正式揭开序幕





THE LAST REMNANT™

ラスト レムナント

最后的神迹	Square Enix	角色扮演
多机种 The Last Remnant		日版
预定2008年冬	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：15岁以上

文 火云 美编 anubis

阿斯拉姆年轻领主率领的四将军

让我们共同来见识一下新公开的角色们吧，他们可都是会成为主角的同伴，并在以后的战斗中起到关键作用的超强战斗力。为了救出妹妹而离开岛屿的拉修在途中会遇上大卫和他所率领的阿斯拉姆四将军，他们是阿斯拉姆的核心战力。这四位将军的称号“技”、“武”、“智”、“识”是具有一骑当千之力才能够获得的殊荣。





年龄：41岁
种族：米特拉
CV：田中敦子

艾玛·哈尼维尔 Emma Honeywell

自古以来便效忠于阿斯拉姆军的哈尼维尔家族的当家。不管对别人还是自己都十分严厉并充满正义感的女性。由于负责大卫的教育工作，即使在大卫当上了领主也依然承担保护他的责任。虽然身为女性但是在战场上却经常扮演冲锋陷阵的角色，她的勇猛也鼓舞着全军的士气。







年龄：55岁
种族：库西提
CV：小形 满

帕古斯 Pagus

掌控着阿斯拉姆大多数军队并担任参谋的职位，同时也是四将军的精神支柱。帕古斯个性沉稳，沉迷历史，只要一有空就会四处收集各种资料。有时也为曲高和寡，没人能陪他畅谈历史而烦恼。不过怎么看这家伙都是来自伊瓦利斯大陆……

此前相关报道 第一报 TOt.179 P18-19 第二报 TOt.189 P34-35



Torgal
托加尔

年龄：200岁
种族：索巴尼
CV：楠 大典

拥有4只手臂的索巴尼族战士，四将军的首领。长年的战斗生涯让他获得了强韧的精神力，但有时也会变得冷血起来。另外，索巴尼应该是不会现身在人类面前的种族，不知道什么原因使他愿意效忠于大卫。





布洛克塔
Blocter

年龄：24岁
种族：亚玛
CV：间宫康弘

一身蛮力却模样凶狠，但实际上却是一个内心非常和善的家伙，也是大卫从小的玩伴。因为担心大卫年纪轻轻就背负起治国大任，所以决定在他身边随时帮助大卫。不过因为涉世不多，所以在处理问题上经常会考虑不周。

战斗指令有了重大革新

本作的战斗系统采用的是先选择交战对手，然后再选择攻击方法等行动的指令型战斗方式，不过细节上并不只是这么简单而已。这个系统是考虑到为了避免过于复杂的操作，并将极具特色的新要素融入其中，从而进化成为了充满全新感觉的战斗系统。

人数众多的队伍

本作的特征之一就是能够同时控制多个角色来进行战斗，不过玩家在操作时并不需要针对每个角色下达作战指令。战斗中通过管理最多可以让5名同伴组成作战单位，玩家只需要对各个部队下达命令即可。

部队能够由1～5人自由编成 少数精锐还是以量取胜由你决定

在部队中一个队长最多可以率领4位部下参加战斗。举例来说，阿斯拉姆四将军担任队长，玩家就可以为每个部队配置手下，即使是让一位将军单独组成部队也是可以的。不论是少数精锐发动特殊作战还是利用大军突进都可以由玩家自行决定。

与地图上的敌人接触并进入战斗

1 战场状况示意

在迷宫或野外与地图上的敌人接触后即可进入战斗画面。战斗开始后敌我双方会出现在地图两侧。对配置在战场上的我方部队下达指令就可以开始向敌人发起攻击了。

2 下达指令打倒敌人吧!

本作的战斗采用的是回合制，在对全部部队下达指令之后，敌我双方便会展开混战。行动的顺序是依据部队速度的快慢来展开的，全部部队行动完毕后就算本回合结束，下一个回合玩家能够再次对部队下达指令。

1 选择想要攻击的敌方部队

玩家在输入行动指令之前，必须选择想要攻击的敌方部队。在画面右下方会显示出参加这场战斗的敌方部队，玩家可以由此确认他们的HP等资料然后选择想要攻击的部队。在本作中，除了各个部队之外敌我双方还拥有一个总的HP，HP为0的一方将会陷入无法战斗的状态。只要将对方部队陆续打倒，让对方全灭后该场战斗才算是获得胜利。



▲通过画面右上方的雷达来确认战场上部队的配置。从画面右下方的图示中则能够得知低方部队的HP。

2 敌方的位置会让指令发生变化

在决定好攻击的对象之后，接下来就是要选择行动方针了。游戏中有以物理攻击为主或以魔法为主等丰富的作战指令，玩家可以根据部队的实际情况来选择。除此之外，我方部队与敌方部队之间的距离不同，也能派生出许多不同的指令选项。



◀部队内每个角色的攻击方式都会充分体现出该人物的特性。

混杂的4种族 本作的世界中拥有多个种族存在。类似于现实世界中人类的米特拉族、拥有巨大身躯和无穷力量的亚玛族、身材矮小的库西提族和4只手臂的索巴尼族构成了这个世界。从四将军分别由四个种族来担任就可以看出阿斯拉姆的军队充满了活力。阿斯拉姆军中是以实力制胜，其中也有从平民而一路成为四将军的人。

ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣

系列原点豪华重制 久违的感动即将再临

文 晴天　美编 NINA

火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	Nintendo	策略角色扮演
NDS ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣		日版
预定 2008年8月7日	1～2人	4800日元
对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

凡是热爱策略角色扮演游戏的玩家，估计无人不知"《火焰之纹章》系列"的大名。系列作品之所以能够如此引人入胜，这与史诗般的剧情、精美的人设、性能各异的作战单位所组合出的策略性都是分不开的。继Wii上推出系列新作后，任天堂又计划在目前的人气掌机NDS上推出系列初代的重制版，看到原来点阵图的人物经过重新绘制展现在玩家面前，相信那份难以抑制的感动是每个系列老玩家都会感受到的吧。

剧情&世界观

系列的初代发售于1990年4月20日，当时由于各种原因，国内接触过的玩家并不多，而真正让大家体验到本作魅力的，估计就是通过FC模拟器或汉化版等其他途径。游戏的舞台被设定在一个名为阿卡内亚(アカネイア)的大陆上，虽然在100年前持有神剑法尔西翁(ファルシオン)的勇者昂利(アンリ)和他的同伴们消灭了袭击大陆的暗黑龙梅迪乌斯(メディウス)，但复活后的暗黑龙却再次让大陆陷入了新的危机。为了守护自己的国家乃至整个世界，勇者昂利的后裔艾利特亚(アリティア)王国的克雷利亚斯(コーネリアス)国王手持神剑，率领自己的部下踏上了征程。另一方面，他的儿子玛鲁斯(マルス)为了代替父王治理好国家，也开始刻苦地学习武艺与治国之道……



▲序章的剧情会使用插画的形式来表现，让玩家对后续的故事更加充满期待。

丰富的作战单位



▲累积经验值就可以提升等级并增加基础能力，很多玩家会不会第一时间想到非常邪恶的"凹点"呢？

虽然是系列初代，但是后续作品中出现的作战单位类型几乎在本作中就已经全部确定了下来。在多达20种以上的作战单位中，只有把握他们的成长率，擅长的武器及移动范围才能在战斗中赢得先机。另外根据敌人的配置玩家也可以针对性地在出战角色中进行取舍，组合出自己独一无二的队伍，充分体会到游戏战斗的高策略性。



▲不受地形限制的高机动性作战单位，惧怕弓箭攻击。



▼惟一能够使用回复魔法的作战单位，也是我方首要保护的对象。



▲移动力低，但是出色的防御力可以免受很多伤害。

对战模式公开



除了以上提到的触控操作，全新的"对战模式"估计也是最贴合NDS机能的一个全新体验。在此模式中，玩家需要和对手在特定的地图上各派出五名角色展开战斗，至于之后会有什么奖励还不得而知。

◀由于角色的成长有一定的随机性，所以对战时即便都派出同一名角色，在实际战斗中也存在着战斗力的差别。

战斗的基本流程

既然是传统的策略角色扮演游戏，游戏的战斗规则也非常简单，敌我双方轮流行动，通过各个作战单位的战斗来推进行军，最后占领敌人的据点或全灭敌人就会获得最后的胜利。和系列后期的作品相比，初代战斗的胜利条件比较单一，但策略性却一点不低，除了要通过剧情准确把握人物之间的关系，以便在战场上进行"说得"外，把握每个作战单位的特性也是进行战术布局的先决条件。

移动 选择指令后会出现特殊的颜色来表示地图上的方格，其中蓝色为该角色可以移动到的位置，红色则为攻击范围。移动时不要进入多个敌人的攻击范围是提高我方部队持续战斗力的关键。


▲地形仍然是影响作战效率的一大因素，在下屏幕中还可以使用触控笔来画出移动的轨迹。



▲枪克剑、剑克斧等武器间的相克关系仍然存在，进攻前一定要考虑周全再行动。

攻击 在战斗中选择攻击范围内的敌人后就会切换到战斗画面，同时这也是重制版中玩家绝不能错过的全新看点。除了角色自身的能力，所装备的武器也会对战斗的结果造成很大的影响。

占领据点

在每个关卡的最后总有一名强大的敌人等待着玩家挑战，由于我方同伴在死亡后无法复活，所以在战斗时一定要权衡好双方实力之间的差距再进攻，尤其是那些可以在后期说得强力同伴的角色。



▲消灭BOSS后，操纵玛鲁斯移动到据点上，选择"制压"才会获得最后的胜利。



◀BOSS战前还是有剧情对话发生，只要把握好敌人的攻击范围，在他们无法反击的地点进攻是最好不过了。

有限的新鲜感 在目前重制作品满天飞的情况下，重新绘制人物估计会对新玩家拥有不少的吸引力，但对于老玩家来说，大家更愿意看到的是在系统上的创新或追加新的隐藏同伴，至于能够实现就要看任天堂自己的意思了……

天诛4

立体忍者活剧再次开幕！







今年游戏业界有一个颇为有趣的现象，这就是许多知名作品都恰逢推出系列第四作，《GTA Ⅳ》、《MGS 4》。现在，我们又即将迎来《天诛 4》。众所周知，这个以忍者为题材的系列游戏并不是像《忍者龙剑传》那样强调一路爽快的砍杀，而是要求玩家操纵游戏中的角色通过娴熟的技巧躲避各种敌人和机关，将任务目标成功暗杀。相比之前的系列作品，本作的平台是拥有独特操作方式的 Wii，这样一来，游戏的控制方法自然就要与以往大不相同。那么，这款系列新作的表现究竟会是怎样的呢？看了下面的报道，你自然会心中有数

文 炎骑士

美编 心の永恒

天诛4	FromSoftware	动作
Wii	天诛4	日版
	2008年10月23日 1人	6980日元
	对应周边未定	

回归原点的游戏感受



话说《天诛》最早诞生于日本的 ACQUIRE 公司，游戏的前两部作品也是由这家公司开发的。作为《天诛》的生父，ACQUIRE 公司的原班开发小组自然对这款游戏有着更深厚的认识。然而，自从《天诛》的版权被 FromSoftware 买下之后，随后出现的系列作品就不再由原来的开发团队负责制作，很多老玩家自然对游戏的许多细节产生不满。时隔多年，FromSoftware 准备将这个富有传奇色彩的系列游戏发扬光大，为了能够让转战至 Wii 平台的《天诛 4》拥有更好的表现，FromSoftware 特地邀请了制作前两部作品的原游戏开发团队负责打造这款游戏。至此，那些一直执着于前两作经典的玩家终于有机会体会原汁原味的《天诛》了。或者说，这才是真正的《天诛》！

全新造型的人物設定





力丸



彩女



更为丰富的细节



随着机能的进一步提高，游戏中的细节自然会更加完善。在前几部作品中，玩家已经能够操纵力丸和彩女将传统忍术中的许多细节表现出来。而在这一作中，忍术的表现将会被进一步强化。总之，这一切都是为了更好地执行忍者的任务。在新的游戏中，九字真言的内涵将会被更加生动地诠释！



尚未公开的操作方式

既然游戏平台是 Wii，那么游戏自然会运用到体感操作。只是，由于目前官方还没有公布具体的操作细节，我们就只能自行联想了。从公布的画面可以看出，这一次游戏中的细节将会是相当的丰富。如何巧妙地用体感操作来表达各种用途不同的忍术和体术，这无疑将会成为游戏的一大看点。

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

由于目前Wii和NDS已经在日本地区拥有很大的基数，所以大量新作的情报也伴随着夏季的滚滚热浪向我们袭来，真还有点让晴天挑花了眼。PS3的《非洲》应该算是近期最让人大跌眼镜的游戏，正当很多玩家已经认为这个游戏“胎死腹中”的时候，官方的新情报和发售时间竟然公布了，接下来就是看游戏实际的表现了。

E3即将来临之时，各种大作消息陆续出现，让二线小精品被彻底淹没。不过这次的美版短波还是给大家带来了一个清新的小制作，小厂商SouthPeak的一款小品级游戏《忍者镇》是让人眼前一亮的作品，在充满黑暗、暴力的美式游戏世界中，如此可爱清新的游戏实在少见，看到那些圆滚滚的忍者，真是忍不住想上去捏他两下（^_^）。

非洲 在非洲大地上领略自然的原始风光

[文：阳光成员 峰中幻想]

PS3 未定 ■AFRIKA ■日版 ■SCE 预定2008年8月28日

就在PS3刚刚发售不久时，一款另类的游戏《非洲》就引起了很多玩家的好奇，但之后由于没有相关的后续报道，游戏也开始慢慢被人们淡忘。而就在本作沉寂了半年多的时间后，最近厂商竟然突然公布了游戏的发售时间和大量新情报，以大自然为舞台，能够根据自己的喜好与各种动物亲密接触原来才是游戏最大的亮点。


■第三人称视点


■动物视点


■鸟瞰视点

俯瞰非洲

非洲是一片充满神秘色彩的大陆，那里有着悠久的历史文化，在辽阔的原野上生活着各种珍禽异兽。凭借PS3的强大机能，玩家可以在非洲这片土地上体验当地的自然风光，另外游戏的视点十分丰富，第三人称视点、空中俯视视点、以动物的角度作为视点都是官方已经确认的要素，当然游戏中还存在着一些特殊的视点，具体的解开方法目前还不得而知，而最让人兴奋的是，玩家通过在一些特定的场所设置游戏视点还可以进行定点观测，是收集动物资料的绝佳方式。

驰骋非洲

玩家在游戏中将扮演一名摄影师，把非洲大陆里的自然风光以及动物拍摄下来，此外还可以乘坐吉普车之类的交通工具，以求拍摄出更多不同效果的照片。作为玩家的分身，当游戏里面行走的人类走近动物时，你永远都不知道它们会做出怎样的反应，尤其是那些凶猛的肉食动物，你的一举一动都有可能要了你的小命。



了解非洲


▲游戏中收录的动物以及环境生态的知识绝对能够让玩家成为“非洲通”。

在游戏中遇到的动物都会记录在“非洲百科全书”里面，这个百科全书会对每一种动物进行详细的介绍，使玩家对这些动物有更深一层的了解，而根据全书里面提供的资料再次去寻找相应的动物时，可能还会有新的发现也说不定。想把百科全书达到100%完成度是件十分困难的事情，但这也是玩家觉得游戏有趣的地方之一。

我的虚拟王国 虚拟王国不是一天可以建成的

Wii 模拟经营 ■ぼくとシムのまち キングダム ■日版 ■EA ■预定2008年秋季发售

EA大名鼎鼎的《模拟人生》系列在PC上可谓是出尽了风头，不过像这样的美式游戏似乎很难得到亚洲玩家的认同，因此为了拓展该类型游戏的市场，早在2007年的时候日本EA分公司就推出过《我的虚拟小镇》这款保留系列特色，但在人物外形和系统上更符合亚洲人口味的游戏。现在这个系列再接再厉，将在今年秋季推出续作《我的虚拟王国》，究竟游戏中将如何诠释“王国”的概念，就让各位玩家利用本次的短波来进行一番了解吧。

[文：阳光成员 Solid]


本作的新角色，聪明而又坚强的女孩，拥有一颗热衷于冒险的心，是旅途中不可缺少的同伴。


主人公的朋友，前作中便粉墨登场，单纯的乐天派，虽然有点胆小，但很为朋友着想。

新的故事

故事发生在一个拥有众多岛屿的国家，在这个国家里由国王带领着一群被称为“旺德利亚”的魔杖使者来治理国家，这群魔杖使者能够利用物件的自由组合来创造一切，国家的生活因此而充满了欢声笑语，但好景不长，有一天这些使者们突然都消失了，而国民的生活水平也随之急速下降。为了使国家再次焕发生机，国王决定再一次募招新的魔杖使者来帮助自己治理国家，但并不是每个人都可以随随便便地成为国王心目中的人选，只有经得住魔法师马隆的考验，而且是最勇敢且忠诚的人，才可以作为一名真正的魔杖使者进入这个国家。我们的主人公最后能通过这个考验吗？

利用物件发挥无限可能

在游戏里玩家可以像玩积木那样创造任何所需要的东西，所有的建筑或者道具都可以由基本的材料建造，而且随着游戏进度的不断推进，玩家还会得到新的素材来增加建筑类型。游戏的目的就是要听取当地居民的意见来尽量满足他们的要求，使得虚拟王国的居民再一次笑逐颜开。玩家在游戏里的一举一动都会对居民们的生活造成影响，比如你可以在河流上架设桥梁，让居民得以在上面通行，使得城镇的交通更加畅通；或者用手中的遥控器手柄来帮助村民解开谜题，一旦成功后封闭的区域也会随之开放。总之游戏里像这样玩法的地方还有很多，需要玩家慢慢去探索才会发现更多的乐趣。


◀▲只要拥有相应的素材，很快就能将一座桥搭建起来。


◀▲游戏中的很多操作都需要用到遥控器手柄，比如解谜或收集素材。

跟居民的互动



▲帮助居民们解决问题有点类似于游戏中的支线任务，说不定会有很丰厚的奖励呢。

游戏中的居民都有自己的爱好，只要你能根据他们的兴趣来进行街道建设的话，那居民自然会更加高兴。游戏里存在着可以调节这种爱好的道具“精华”。玩家可以在游戏过程中不断收集这种道具，如果你喜欢的话，还可以在创造物件时用它们跟素材组合，拿来做色调的搭配，以建造出更讨好居民的建筑。除了建筑外，你还可以用游戏里得到的工具来作一些小发明，从而使得某些建筑作业能更加高效快速地完成。

魔法工厂 未知大地

天空中的鲸鱼大陆隐藏着什么秘密？

Wii ■Rune Factory Frontier
模拟经营 ■日版 ■MMV
预定 2008 年内发售

诞生于NDS的《牧场物语 魔法工厂》巧妙地将角色扮演与传统的玩法结合起来，取得不错的成绩，因此从2代开始就以《魔法工厂》之名单独发售了。这回的Wii版玩法与之前作品差不多，只是画面更好一些，还可以选择16：9和4：3的画面比例，Wii独特的体感要素目前还未公布。［文：纱迦］



活用精灵鲁尼之力

本作的精灵名为鲁尼（ルーニー），把它们放置于土地之上，就可以获得自然的恩惠，例如改变农作物的成长速度等等。精灵之间还会发生弱肉强食的恐怖事件，强的鲁尼会吞食弱的鲁尼，因此如何安放是很值得思考的问题。





◀天空中漂浮着鲸鱼一样的奇怪大陆，满足条件后可以上去……种地。（汗）



▶到了Wii上，想必男女主人公之间的这种对话应该有语音才对。



▲随着拉格纳的不断努力，来到这片大陆上做生意的人也会越来越多。

结婚系统完全保留

系列的一大特征就是结婚，不但可挑选的对象非常多，而且声优也是相当大牌的。这回的Wii版在这个环节上毫不马虎，目前已经公布了蜜丝特、多萝瑰、阿妮特这3名新娘候补。只要配合她们的个性，通过日常对话和送礼，就可以提升她们的爱情度。当达到最大值的时候，就可以向她们求婚了，婚后还可以养育孩子哦！

蜜丝特

拥有一种神秘气质的女孩，属于那种少根筋的类型，言行经常出人意表。不知为何，她对拉格纳似乎非常在意。

主人公 拉格纳

为了寻找失踪的女孩子来到托朗尔皮亚（トランルピア）这个未开发的大地，之后因为某些原因选择在此定居。为了唤醒干涸的大地，他在此辛勤地从事着农活。

迷失蔚蓝Wii

体感操作提升代入感的求生之旅





主人公 聪

某公司社长的儿子，由于年纪比较小，所以对很多东西还处于懵懂的状态。在某次旅行中，由于所乘坐的豪华游轮发生火灾，漂流到了神秘的无人岛上，由此展开了探索与求生的未知之旅……

▶当聪醒来的时候，已经身处无人岛的沙滩，和他一起逃过劫难的正是自己的宠物"小猴波尼"。





◀随着剧情的发展，聪还会遇见和自己同乘一艘游轮的女子露茜和她的爱犬杰克，他们最后能够互相帮助逃离无人岛吗？

Wii ■サバイバルキッズ
动作冒险 ■日版 ■Konami
预定 2008 年 8 月 7 日发售

"孤岛求生"一直都是大家很关心的一个话题，无论是各种原创的影视作品，还是娱乐观众的综艺节目，大家在欣赏这类节目时总是很享受整个过程，如何利用身边有限的资源创造新的生存条件，不但考验着演员和参与者的心理素质，也不时地提醒着人们保护环境及合理利用环境的重要性。之前在NDS上也推出过几款以此为主题的游戏，如果你还对游戏中使用触控屏模拟现实动作的设定意犹未尽，那么这款即将在Wii上登场的全新作品，一定能够让你用体感操作的方式感受到更多的游戏乐趣。［文：晴天］

求生的必要手段

和同类型的游戏一样，要想逃出生天，首要的任务就是寻找食物来保持体力，然后再利用各种材料制造出帮助探索的工具，究竟在无人岛的最深处还隐藏着什么秘密，相信凭借玩家的努力，一定会亲自揭晓答案。

寻找食物 虽然地面上会生长一些可食用的物品，但由于无人岛拥有天然的大面积丛林，所以树上结出的果实才是玩家食物最主要的来源。另外由于我们的主人公都还是小孩子，要收集这些树上的果实并不是一件容易的事情，此时就需要派我们的宠物出马，只要合理利用波尼爬树的高超本领以及杰克通过灵敏的嗅觉来寻找掩埋在地下的物品，很快我们就能适应无人岛的生活，为探索新的地点做好充分的准备。



▲在树上不但能找到果实，还可能有神秘宝藏等着我们。

烹饪食物 准备好了食材，但在烹饪之前还是要想办法生火，此时利用Wii的手柄可以模拟钻木取火的动作，使玩家的临场感大大增加，而且在石板上烧烤食物的时候还需要适时地翻动它们，如果受热不均匀的话会得到失败的料理，勉强吃下去的不知道会有什么样的后果……



▲在需要使用体感操作时，画面上会给出动作提示。

头文字D 最速传说

秋名山的极速传说再度掀起旋风



■山道竞速是一场车手们比技术、比经验、比心理的比赛

PS3 ■头文字D エクストリーム ステージ
竞速 ■日版 ■SEGA
预定 2008 年 7 月 3 日发售

要说起目前街机上人气最高的赛车游戏，恐怕很多人都会想到《头文字D》。作为系列第一次登陆次世代平台的作品，《头文字D 最速传说》确实吊足了广大赛车迷的胃口。游戏还有半个月的时间即将发售，现在就让我们来近距离认识一下本作吧。［文：卡伦］

丰富的赛道和车辆

游戏以街机版的最新作4代为蓝本，包含了经典的秋名山、赤城、妙义以及新加入的八方原等总共7条赛道，如果再算上昼夜和天气变化的话，本作实际上有多达28种不同变化的赛道。车辆方面，玩家可以在登场的全部23部赛车中选择自己喜欢的车辆来进行比赛，根据不同的赛道来挑选合适的赛车，这将是关系到比赛胜负的一个重要环节。



■就算是同一厂商生产的配件，其性能也有着细微的差异。



■相当考验技术的甩尾过弯将是1对1比赛中获胜的关键。

强大的网络对战模式

熟悉"《头文字D》系列"的玩家一定知道，紧张刺激的对战一直是该系列最精髓也最吸引人的部分，为了弥补家用机版在这方面的不足，本作加入了厚道的网络对战模式。在该模式中，玩家可以和世界各地的玩家进行对战，比赛中获得的点数还可以为自己的赛车进行改装，大到引擎和驱动，小至吸排气以及冷却系统，这些都将能够按照需要来进行更换。

海贼王 无尽巡游 章节1 随波摇荡的秘宝

波澜壮阔的海贼冒险体验

Wii ■ワンピース アンリミテッドクルーズ エピソード1 波に揺れる秘宝
动作冒险 ■日版 ■NBGI
预定2008年夏季发售

根据少年周刊的人气漫画《海贼王》改编的游戏可谓是数不胜数。早在PS时代，游戏就基本上是跟着漫画的连载同步推出，但本作跟以往作品的乱斗对战风格不同，玩家可以像漫画原作一样驾驶海贼船周游列国，着实地体验一把当海贼的乐趣。

游戏里除了海贼们的热血战斗外，玩家还能参与船员们的起居饮食等生活的方方面面，可以说本作的系统融合了动作、角色扮演、冒险等众多元素。另外这次游戏还给船员们准备了动物主题的服装，看着他们穿着跟漫画里完全不同的衣服时会不会觉得眼前一亮呢？

[文：阳光成员 Solid]

冒险设施大揭秘

既然是海上冒险，那海船自然是大家生活的家，而且船里的设施也是相当的完备，从厨房到医疗室，可以说是应有尽有。

厨房 在厨房这里可以欣赏到我们的战斗厨师山治正在为船员们准备丰盛料理。跟前作一样，玩家可以通过吃料理来提升HP和SP，因此玩家在海上冒险时要时刻准备好食物以备不时之需。



▲山治在厨房大显身手！



▲有什么不适就来医疗室吧！

医疗室 在长期冒险旅途中难免会出现受伤或得病的人，这时就让医生乔巴在医疗室为各位治疗吧。这里除了能够给受伤的队员进行治疗外，还能调配一些恢复道具以供冒险使用，玩家在每次冒险之前可以多来这里看看。

采集工具竟然是？

本作中除了保留前作的收集系统外，游戏里还额外增加了不少帮助收集的道具，让我们见识一下它们的威力吧。

陷阱 游戏中除了能够像前作一样捕虫和捉鱼外，这次玩家还能通过设置陷阱来捕捉警戒心比较强的野生动物，而且在不同地方设置的陷阱所捉到的动物也不同，看来要这次要完成野生动物的收集还真是要考验玩家的耐性啊。



▲睡在陷阱旁边真的能捉到动物吗？



▲收集道具，效率才是第一。

吸尘器 这款吸尘器的最大特点在于能够一次性地把道具都吸到肚子里，玩家有了这个工具后便再也不用像以前那样为了捡道具而到处奔波了，只要打开这个吸尘器便能把周围散落得乱七八糟的道具一次性收拾干净，是不是很有满足感呢？

玛鲁王国的人偶公主

充满笑料的“巾帼救王子”故事

本作是一款融入了音乐要素的角色扮演游戏，虽然早在1998年就登陆过PS平台，但这次重新移植的NDS版由于变更了战斗系统，并且加入了新的人物以及“重奏剧场”，所以对于大部分没接触过原作的玩家而言，依然是一款非常值得一玩的游戏。

NDS ■マール王国の人形姫 天使が奏でる愛のうた ■日版
角色扮演 ■日本一 ■预定2008年8月7日发售

童话般的诙谐剧情

既然是日本一的作品，就当然少不了一些搞笑元素。传统游戏中“打倒魔王救公主”的故事设定到这里就变成了“打倒魔女救王子”。游戏中可爱的角色加上风趣的音乐，冒险的旅途上总是充满了各种各样惹人发笑的事情。



▲这个猫娘打扮的角色似乎很喜欢给主角捣乱。



▶游戏的菜单界面和《魔界战记》很相似，让人一目了然。



▲在商店里可以买到各种自己想要的道具和装备。

简单轻松的战斗

本作的战斗指令分为普通攻击和特殊技，若要释放魔法则会消耗一种名为“感谢槽”的值，玩家可以在战斗中通过吹奏喇叭来回复感谢槽。对于没有特殊技的角色，游戏中还提供了丰富的道具供玩家在战斗时使用。



▲吹奏喇叭后突然从上方落下一个巨大的重物砸向敌人。

柯尔奈特 拥有和人偶对话的特殊能力。性格直率开朗的她总是带着灿烂的笑容。好不容易遇到了自己梦想的白马王子后，她决定开始行动起来。





库露露 柯尔奈特最要好的贴身伙伴。虽然只是一个人偶，但却过着和正常人一样有哭有笑的生活。柯尔奈特遇到困难时，她总能提供一些帮助。

[文：卡伦]

J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛

球迷玩家的盛夏即将来临

PS2 ■Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ ■日版
体育 ■Konami ■预定2008年夏季发售



▲本作中新加入的两支J联盟球队，岐阜与熊本队在赛场的对决。

喜爱“《J联盟》系列”的玩家终于等来了新作的消息，本作可谓是系列史上内容最为丰富的一款作品。游戏中不仅对原有俱乐部的数据进行了大量更新和调整，还收录了新球队FC岐阜和熊本共33支J联盟球队，欧洲6大联赛共120支以上的俱乐部。球队与球员采用的是截止到2008年3月30日的最新数据。冬季转会之后球员的流动都会直接反应在本作之中。

十一种模式任君挑选

本作的模式也达到了系列最多的11种，前作中大受好评的“梦幻之星”模式与系列的招牌模式“大师联赛”都将得到大幅强化。其中“梦幻之星”模式中将追加新的事件、成长要素等全新元素。在“联赛”中，玩家可以与过去的存档联动获得追加要素。



▲球队的选择界面基本没有什么变化，游戏采用的是前作的引擎。

“梦幻之星”模式中，玩家需要作成一名原创球员作为自己的分身，然后在加入俱乐部之后开始自己的足球人生。与通常模式不同的是，在“梦幻之星”模式中，玩家将以所扮演的球员视点进行游戏，而且比赛中只能控制该名球员。每场比赛过后，根据玩家的表现将会得到经验值并增加自己的能力。如果在赛季中表现出色，还有可能转会到更高水平的俱乐部中。而玩家的最终目标就是驰骋于欧洲豪门俱乐部中，并最终获得世界足球先生的殊荣。



▶尤文图斯对罗马，可惜的是本赛季这两支都是失意的球队。



▲梦幻之星模式中玩家选择了球员擅长的位置之后就不能做出改变了。

[文：火云]



蜘蛛侠 暗影之网

曼哈顿笼罩在毒液们的黑暗之网中

多机种 动作 ■Spider-Man: Web of Shadows ■美版 ■Activision ■2008年第3季度发售

对应所有主流机种

《蜘蛛侠》电影三部曲结束之后，距离下一部电影还有一段漫长的时间，但是在此之前，Activision仍然会有大批《蜘蛛侠》新作与玩家见面，虽然没有电影版为参考，《蜘蛛侠》的漫画可谓是取之不竭的素材，最新作《蜘蛛侠 暗影之网》就是取材自漫画版。

《蜘蛛侠3》是一款灾难性的游戏，其水准之恶劣让人对该系列产生不良印象，今年的新作将由旧金山的Shaba工作室开发，希望带给玩家不一样的感觉。本作中最大的反派将会是蜘蛛侠的宿敌“毒液”，他疯狂地将曼哈顿的市民们感染，使其成为自己的克隆体，当蜘蛛侠得知此事时，整个城市已经充满了毒液的克隆体，事态已经达到了无法控制的地步。为了阻止共生体感染的进一步扩散，纽约政府决定将整个曼哈顿地区隔离，与外界切断了一切联系。警方派出特种部队乘坐直升机进入曼哈顿拯救那些尚未被感染的无辜市民。面对遍布城市街头的毒液们，连蜘蛛侠也分身不暇，他的朋友与敌人们都将共同对抗毒液的共生体。为了寻找毒液的踪迹，找出消除共生体感染的方法，蜘蛛侠再次将自己感染——黑衣蜘蛛侠就此重新出山！

正邪英雄自由转换

根据剧情的安排，本作中蜘蛛侠与三代一样可以变身为黑衣形态，在黑衣状态下的也是会有更强的战斗力。不同之处在于本作中穿上黑衣不会有副作用，而且可以在标准的红蓝色蜘蛛侠装与黑衣之间自由切换使用，根据事态针对性地采用相应的能力。使用不同的服装具有潜在的效果累积概念，如果经常穿邪恶的黑衣战斗，反派的恶人们会比较愿意与你合作，但会遭到正义英雄的唾弃，而如果常穿正义的红蓝装战斗，正义英雄们会与你共同作战。这种系统与《星球大战 旧共和国武士》的道德系统类似。

红蓝装是速度型，穿上之后行动更敏捷，战斗能力主要是与喷射蜘蛛网相关的技能；黑色服装速度较慢，但是攻击力更强。改变了服装，就改变了整个战斗的局面。通过蜘蛛的超感官能力，可以在画面中看到存在威胁的敌人以红色表示，市民和友好的角色以蓝色表示。你还可以锁定敌人，这样在接下来的所有动作都将是冲着这个对手而来，这对于操作不是很娴熟的玩家非常管用，但是在敌人很多的情况下如何处理镜头可能会成为一个大问题。



■本作将会有大量的高速空中作战。

连续技系统

在目前开发商演示的一个关卡中，可以看到特种部队正在将市民空运出城，但毒液们顺着高楼大厦的外墙迅速向上攀爬，想要跳到直升机中阻止特种部队。蜘蛛侠要在高楼群中四处跳跃阻止毒液共生体，这时就要求玩家使用华丽的连续技连续杀敌。本作的连续技系统在设计上参考了《鬼泣》系列”，鼓励玩家提高连击数，保持连续攻击的时间越长，就可以得到更高的经验值，这可以提高蜘蛛侠的攻击力以及获得新招式。

本作将出现大量从未在《蜘蛛侠》游戏中出现过的强力角色，这似乎使得多人游戏成为可能，可惜开发商明确表示本作只有单人模式。



■除了过去在电影版中出现的角色外，本作还将加入大量只曾在漫画版中出现的个性角色。



▲变身成黑蜘蛛侠后力量大增，同时也会影响到NPC对他的反应。

[文：阳光成员 清国倾城]



忍者镇

培训出超Q的忍者们守护小镇吧！

NDS 即时战略 ■Ninjatown ■美版 ■SouthPeak 预定2008年10月14日发售

《忍者镇》是一款根据Shawnimals著名玩具改变的游戏，长得像QQ糖一样的超可爱忍者们，加上清新靓丽的游戏画面，很容易让人将其误认为日式游戏，其实它的开发者是美国著名游戏杂志《EGM》的编辑Shawn Smith，现在他是一个独立美术家。

《忍者镇》的游戏概念是让玩家扮演忍者守卫小镇，建造基地，打倒四面八方杀过来的敌人们。它的游戏方式有点类似于传统的即时战略游戏，你可以建造各种忍者屋和道场，训练各种忍者，抵抗一波又一波的敌人。有些忍者是速度型，有些是力量型，有些只会发射忍者镖。玩家要仔细思考在哪些地方建造哪种类型的忍者屋，这样才能在必要的时候有合适的忍者出现。打倒敌人可以补充一个特殊力量槽，补满之后可以召唤白胡子的忍者大师，通过点击触摸屏让他发动强力的魔法，这会带给玩家很强的满足感。

《忍者镇》公布至今已经有一年多的时间，虽然画面看起来像回到了FC时代，但是可爱的人物以及充满乐趣的游戏方式让它充满魅力，怀念FC时代的玩家不妨一试。

[文：阳光成员 清国倾城]





▶随着忍者屋的升级，可以培养出更强、更多样的忍者。

◀上屏幕显示地图，下屏幕可以直接点击敌人攻击。





▲召唤出白胡子忍者大师后，在上屏幕有发动魔法的画面特写。

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年6月9日～2008年6月15日

1 NEW 潜龙谍影4 爱国者之枪 PS3

Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots

■Konami■2008年6月12日发售■动作■7800日元



经过漫长的等待后，系列的终结之作终于摆在了所有玩家的面前，而且对于系列的老玩家来说更是意义非凡。游戏不但解答了之前作品中留下的所有谜团，巧妙设计的闪回画面和各种细节都在不断地提醒着玩家，这就是你曾经经历或战斗过的地方，彻底地体验本作带来的感动与震撼。

本周：464 926套　累计：464 926套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑2	马里奥赛车Wii マリオカートWii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	◆本周 38430套 ◆累计 1444771套	Wii
↑3	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 36835套 ◆累计 2185462套	Wii
↓4	实况力量棒球携带版3 実況パワフルプロ野球ポータブル3	■2008年5月29日发售 ■Konami■体育	◆本周 27260套 ◆累计 186528套	PSP
↑5	怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンターポータブル 2nd G	■2008年3月27日发售 ■Capcom■动作	◆本周 26280套 ◆累计 2166613套	PSP
NEW 6	必胜柏青哥攻略系列DS Vol.2 新世纪福音战士 使徒再临 必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズDS Vol.2 新世紀エヴァンゲリオン ～使徒、再び～	■2008年6月12日发售 ■D3 Publisher■桌面棋牌	◆本周 21899套 ◆累计 21899套	NDS

7 上周1位 龙珠Z 界限突破 PS3

ドラゴンボールZ バーストリミット

■NBGI■2008年6月5日发售■格斗■7800日元



本作继承了系列作品的成功元素，数量繁多的角色配合高素质的游戏画面，以及更具魄力的动画演出绝对能让FANS体验到次世代主机所带来的视听享受。游戏最大的改变就是加入了联机对战功能，玩家可以创建自己的房间并设定对战规则，随时与世界各地的玩家一较高下。

本周：18 262套　累计：110 560套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑8	DS美文字练习 DS美文字トレーニング	■2008年3月13日发售 ■Nintendo■实用软件	◆本周 17274套 ◆累计 269007套	NDS
↓9	京都杀人事件簿	■2008年6月5日发售 ■TECMO■文字冒险	◆本周 17191套 ◆累计 55313套	NDS

10 上周2位 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主 Wii

不思议のダンジョン 风来のシレン3 ～からくり屋敷の眠り姫～

■SEGA■2008年6月5日发售■角色扮演■6800日元



虽然游戏的基本玩法没有变，但是可以切换操作角色的设定无疑让看似普通的冒险过程更加紧张与刺激，战斗起来也更具策略性。系列作品一向薄弱的剧情部分也得到了强化，玩家可以跟随西林等人的脚步慢慢揭开隐藏在机关古宅中的秘密，感受角色的成长与心路历程。

本周：135 53套　累计：72 836套

正如大家所预期的一样，《MGS4》在推出短短一周后便刷新了由《大众高尔夫5》所保持的"日本最畅销PS3游戏"的记录，成为了新的"PS3游戏销量冠军"，再加上和游戏同时发售的还有"主机同捆版"和"PS3入门版"，所以本周的PS3硬件销量也可以用"突飞猛进"来形容，从原来每周平均1万台激增到7.5台。另外本周虽然有新作上榜，但在新作销量中所占的份额却只有不到7.3%。

2008年6月16日～2008年6月22日

1 NEW 超级机器人大战A 携带版 PSP

スーパーロボット大战A PORTABLE

■NBGI■2008年6月19日发售■策略角色扮演■6300日元



游戏的基本内容移植自GBA版，但重新绘制的人物头像和场景在PSP的宽屏上更具表现力。战斗方面采用了系列特色的"援护系统"，并且对"防御盾"的性能进行了调整，"技能芯片"的加入和改造武器时同时提升所有武器能力的设定也是造福玩家的两个人性化改变。

本周：101 712套　累计：101 712套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓2	潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots	■2008年6月12日发售 ■Konami■动作	◆本周 67795套 ◆累计 532721套	PS3

3 NEW 超级马里奥棒球场 家庭棒球赛 Wii

スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール

■Nintendo■2008年6月19日发售■体育■5800日元



又是一款以任天堂众多明星为卖点的运动题材类游戏，虽然主题是棒球，但除了保留最基本的规则外，很多情况下玩家都需要利用不同角色的能力来改变击球后的结果，场面相当热闹。游戏中的"协力模式"是专门为家庭成员同乐而准备的，而使用Mii形象进行游戏也别有一番乐趣。

本周：58 080套　累计：58 080套

4 NEW 遥远的时空中4 PS2

遥かなる时空の中で4

■Koei■2008年6月19日发售■文字冒险■6800日元



作为最受日本女性玩家欢迎的文字冒险游戏，俊美的男性角色和豪华声优阵容永远都是聚集人气的两大法宝。本作的舞台设定在古代的神话世界，不但大量采用人物的3D建模来增加临场感，受同伴"绊"值影响的战斗系统也仍然健在，当然玩家最期望的还是达成游戏的所有结局吧。

本周：54 938套　累计：54 938套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓5	马里奥赛车Wii マリオカートWii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	◆本周 32703套 ◆累计 1477474套	Wii
↓6	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 31590套 ◆累计 2217052套	Wii
↓7	怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンターポータブル 2nd G	■2008年3月27日发售 ■Capcom■动作	◆本周 20663套 ◆累计 2187276套	PSP
↓8	实况力量棒球携带版3 実況パワフルプロ野球ポータブル3	■2008年5月29日发售 ■Konami■体育	◆本周 19175套 ◆累计 205703套	PSP
↓9	DS美文字练习 DS美文字トレーニング	■2008年3月13日发售 ■Nintendo■实用软件	◆本周 17528套 ◆累计 286535套	NDS
↑10	创造职业棒球队 プロ野球チームをつくろう!	■2008年5月22日发售 ■SEGA■模拟经营	◆本周 11063套 ◆累计 59321套	NDS

经过上一周的强作冲击后，本周上榜的新作都取得了不错的成绩，没有出现一家独大的局面。之前倍受关注的《超级机器人大战A 携带版》虽然是一款移植作品，但是对系统等参数的调整还是让FANS比较满意，首周销量也轻松超越了2005年12月在PSP上发售的《超级机器人大战MX 携带版》目前9.1万套的累计销量。另外两款新作首周销量也稳定在5万套以上，与近期新作的首周平均销量相比也有明显的提高。

数字飚榜

日本Wii游戏调查报告

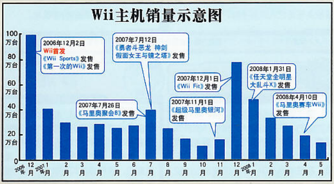
从2006年12月2日首发至今，Wii这个被众多玩家称为“异质”的次世代主机已经在日本销售了一年半的时间。和目前NDS日趋饱和的情况相比，Wii凭借独特的体感操作和五花八门的周边一直让玩家保持着新鲜感，尤其是在炎炎夏日即将到来之际，喜欢“宅”在家里的玩家们更是会毫不犹豫地选择它，在“独乐乐不如众乐乐”的氛围中感受新的游戏乐趣。如果你现在已经为购买Wii做好了准备，不妨也跟随晴天的脚步一起来看看目前在Wii上最具人气的游戏，顺便也了解一下这一年多来Wii主机在日本地区的销售业绩吧。

Wii游戏销量TOP10

排名	名称	发售日期	累计销量(套)
1	Wii Sports	2006.12.2	2924690
2	第一次的Wii	2006.12.2	2337766
3	Wii Fit	2007.12.1	2003295
4	任天堂全明星大乱斗X	2008.1.31	1634642
5	马里奥赛车Wii	2008.4.10	1249372
6	马里奥聚会8	2007.7.26	1224921
7	超级马里奥银河	2007.11.1	904689
8	瓦里奥制造	2006.12.2	585456
9	塞尔达传说 黄昏公主	2006.12.2	554108
10	马里奥与索尼克 AT 北京奥运会	2007.11.22	549026

注：统计时间截止2008年5月11日。

评语 首发游戏在前10位中占据了4个席位，可见要培养玩家对Wii主机的兴趣，这些入门软件自然是必不可少的。发售才仅有半年的《Wii Fit》主要依靠“平衡板”获得了玩家的青睐，大有赶超《第一次的Wii》之势，而且随着后续Wii作品都会越来越多地使用到该周边，喜欢猎奇的你还不赶快考虑和主机一同购入？



2008 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	6月9日～6月15日	6月16日～6月22日
1	PSP	2 065 945台	64 675台	59 351台
2	Wii	1 688 315台	45 564台	41 037台
3	NDSL	1 558 188台	39 201台	36 599台
4	PS3	534 168台	75 311台	20 336台
5	PS2	256 106台	7 297台	6 346台
6	X360	63 780台	2 163台	2 555台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年6月8日～2008年6月14日

1 潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots
■Konami■2008年6月12日发售 ■动作■上周排位：－ ◆本周 502427套 ◆累计 502427套 PS3

2 马里奥赛车Wii Mario Kart Wii
■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：2 ◆本周 79480套 ◆累计 2339434套 Wii

3 忍者龙剑传II Ninja Gaiden 2
■Microsoft■2008年6月3日发售 ■动作■上周排位：1 ◆本周 65085套 ◆累计 238528套 X360

4 龙珠Z 界限突破 Dragonball Z:Burst Limit
■NBGI■2008年6月10日发售 ■格斗■上周排位：－ ◆本周 54730套 ◆累计 54730套 X360



5 乐高印第安纳·琼斯 PS2
Lego Indiana Jones:The Original Adventures
■LucasArts■2008年6月3日发售■动作冒险■上周排位：6

作为欧美地区知名的玩具品牌，每次以乐高为主题的游戏都能获得不错的评价，这不但得益于可爱的人物造型，巧妙的关卡设计也是一大原因。这次和知名电影系列配合出击，除了还原了电影中的很多经典桥段外，良好的操作手感和利用不同人物能力解谜的设定也是趣味十足。

本周：53 350套 累计：121 660套

6 乐高印第安纳·琼斯 Lego Indiana Jones:The Original Adventures
■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：4 ◆本周 51880套 ◆累计 129889套 Wii

7 横行霸道IV Grand Theft Auto IV
■Rockstar■2008年4月29日发售 ■动作■上周排位：5 ◆本周 50950套 ◆累计 3599550套 X360

8 乐高印第安纳·琼斯 Lego Indiana Jones:The Original Adventures
■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：7 ◆本周 45986套 ◆累计 104641套 NDS

9 Wii Fit Wii Fit
■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：9 ◆本周 42397套 ◆累计 927188套 Wii

10 更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training
■Nintendo■2007年8月22日发售 ■实用软件■上周排位：－ ◆本周 41486套 ◆累计 2197647套 NDS

2008年6月15日～2008年6月21日

1 潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots
■Konami■2008年6月12日发售 ■动作■上周排位：1 ◆本周 141360套 ◆累计 643787套 PS3

2 Wii Fit Wii Fit
■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：9 ◆本周 105257套 ◆累计 1088445套 Wii

3 马里奥赛车Wii Mario Kart Wii
■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：2 ◆本周 68874套 ◆累计 2408308套 Wii



4 忍者龙剑传II X360
Ninja Gaiden 2
■Microsoft■2008年6月3日发售■动作■上周排位：3

虽然本作在日本市场反响平平，但在大洋彼岸的欧美市场却凭借暴力地杀敌分尸，以及让人血脉贲张的必杀技等动作元素获得了不少玩家的认同。不合理的难度设计仍然是大多数玩家抱怨的焦点，再加上某些场景中的别扭视角，完全是对玩家耐心和毅力的双重挑战。

本周：46 787套 累计：289 871套

5 任天堂全明星大乱斗X Super Smash Bros Brawl
■Nintendo■2007年3月9日发售 ■动作■上周排位：－ ◆本周 40924套 ◆累计 3754177套 Wii

6 乐高印第安纳·琼斯 Lego Indiana Jones:The Original Adventures
■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：6 ◆本周 39287套 ◆累计 169176套 Wii

7 更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training
■Nintendo■2007年8月22日发售 ■实用软件■上周排位：10 ◆本周 38093套 ◆累计 2235740套 NDS

8 乐高印第安纳·琼斯 Lego Indiana Jones:The Original Adventures
■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：8 ◆本周 33897套 ◆累计 138538套 NDS

9 横行霸道IV Grand Theft Auto IV
■Rockstar■2008年4月29日发售 ■动作■上周排位：7 ◆本周 33342套 ◆累计 3632892套 X360

10 乐高印第安纳·琼斯 Lego Indiana Jones:The Original Adventures
■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：5 ◆本周 32461套 ◆累计 154121套 PS2

栏目主持 多边形

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

玩过《WE》的玩家应该都会有这种感觉，游戏里的日本队所表现出来的实力绝对要超过他们的数值，毕竟是日本人做的游戏，对自家人有点特殊照顾也是应该的，只要不是太过分。但最近有一款做得很过分的，那就是世嘉出的《北京奥运会2008》，游戏里面日本选手的表现简直可以用“超绝”来形容，没有哪个项目他们拿不了第一的，大家有空可以找来玩玩，当个笑话看看也就罢了，千万别上纲上线。

今年这期两款任世主机上的作品表现不错，不过注意《大合奏DX》的盗版是没法下载乐曲的，想体验无尽曲目还请买张正版。另外，《KFO98》的重制版应该会勾起不少老玩家的回忆吧？



黄金珍藏 × 0　热血推荐 × 5

大合奏！乐队兄弟 DX



推荐玩家人群

●会唱日文歌曲的K歌王。●喜欢自己作曲的发烧友。●没学过乐器但仍想试试看在游戏中弹奏的音乐爱好者。

热血推荐　总分 25

■大合奏，大感动，大乐趣

玛娜

除了继承了前作受到好评的演奏和合奏之外，本作新加的“唱歌模式”更是超级有趣，选曲方面从流行到古典的风格都有，只可惜游戏里提供的歌曲我基本都唱不来。本作最为体贴的地方就在于可以通过Wi-Fi下载歌曲到NDS里，光是100首可下载歌曲的庞大数量就让人感到制作者的认真。

火云

本作在保留了前作的基本系统的基础上做出了大胆地尝新。除了使乐器的演奏方式更加拟真之外，新加入的卡拉OK模式也能让玩家一展歌喉。歌曲中每条音轨能都让玩家亲手演奏，多人合作时甚至可以完全由玩家演奏的系统至今仍是具有革命性的。一个按键就能完成的“初学者”模式也照顾了新玩家。

多边形

游戏最大的乐趣在于两点：第一、通过Wi-Fi下载新的曲目，可供选择的数量真是眼花缭乱；第二、合奏的乐趣，只有亲自体会后才能感受到。游戏为NDS特制的操作方式很容易上手，这次甚至还加入了卡拉OK的部分，除了“弹奏”以外还可以“演唱”，并且还可以自行编写曲目。

■NDS■卡片■Nintendo/Nintendo■大合奏！バンドブラザーズDX■音乐■2008年6月26日■1人■无对应周边

风来的西林 3 机关屋中沉睡的公主



推荐玩家人群

●拥有充足游戏时间的人。●即便功亏一篑也能爬起来重新挑战的人。●喜欢“不可思议迷宫”这个游戏类型的人

热血推荐　总分 25

■玩它千遍不厌倦。

玛娜

这是一款能让人感到巨大游戏乐趣的作品，西林在7头身化后玩家的带入感也随之大幅增加，与BOSS战斗时有种系列少见的临场感。充满和风氛围的画面、系列一贯优美的音乐、无赖难缠的怪物以及难度巨大的迷宫都令人印象深刻，Easy模式和风来救助队可算是本作最体贴的设定。

卡伦

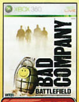
“《不可思议的迷宫》系列”的正统续作终于来了！游戏让我又找回了当年沉迷于GBC版的2代时的那种感动。这次新加入的双手持武器以及用结界强化道具等要素使得本作的可玩性大幅提升。硬件性能的提升让迷宫中同屏敌人的数目也有了很大的提高，充满挑战的冒险实在是让人欲罢不能。

晴天

上手简单一直是系列作品的特点，即便不是系列的FANS，在游戏贴心的帮助系统下都能顺利地进行游戏。剧情方面的强化不但彻底颠覆了大多数玩家对于此类游戏“剧情薄弱”的看法，也让玩家在游戏时更有代入感。可以任意切换操作角色的设定也使游戏的战略性大大提升，重复游戏的价值很高。

■Wii■DVD-ROM■SEGA/Chunsoft■不思议のダンジョン风来のシレン3 ーからくり屋敷の眠り姬■角色扮演■2008年6月5日■1人■无对应周边

战地 恶人连



推荐玩家人群

●想体验团队作战的玩家。●家里有Hi-Fi系统的玩家。●热爱美式幽默的玩家。

热血推荐　总分 25

■厌倦了COD4？请加入恶人连。

多边形

这是“《战地》系列”强调单人剧情的一次尝试，幽默、精彩、成功。承袭了系列的特点，这款游戏即便是单人模式也非常自由，让你真正感受自己置身战场。行进路线，载具，作战方式多变，因为加入了环境破坏的元素，更需要你随机应变。队友绝非摆设，除了插科打诨，同样值得信赖。

ACE 飞行员

除了嬉皮笑脸的游戏角色，本作最大的魅力在于可以被大范围破坏的游戏场景，这令传统的战斗发生了重大的改变，也为游戏带来了诸多随机事件和乐趣。在联机对战中，本作的表现也比较出色。种类繁多的载具让游戏热闹异常。可惜游戏的画面没达到顺畅的60帧，部分场景拖慢现象严重。

纱迦

画面不算顶级的，但考虑到游戏可以破坏场景，这点劣势完全可以忽略。多姿多彩的载具依然是游戏的特色所在。单机流程的剧情尚可，出场人物个性鲜明，各种要素均不缺少。联机模式本是重点，可惜在配对方面做得太差，连自行固定组队都做不到，这点无疑让满心期待网战的人有些心寒。

■X360■DVD-ROM■EA/EA DICE ■Battlefield：Bad Company■主视角射击■2008年6月23日■1～24人■无对应周边

超级机器人大战 A 携带版



推荐玩家人群

●系列支持者。●战棋游戏爱好者。●追求华丽声光效果的掌机玩家。

热血推荐　总分 24

■掌机上玩到这样的《机战》，知足吧！

纱迦

尽管照搬自7年前的GBA版，动画也大多来自于家用机作品，但能在掌机上玩到拥有如此华丽的画面和语音的《机战》，我是已经知足了。扣分是因为游戏的系统有缺陷，乱数保存如今看来就是一个笑话，很多家用机版中便捷的设定也没有保留。游戏具有一定的难度，个人感觉打起来不太爽。

炎骑士

经过重新包装的本作不论在游戏画面上还是节奏上均有相当大的进步。由于加入了“乱数”保存系统，命中回避率的随机成分较以往作品更高。尽管游戏中敌方实力较强，但由于己方的战损无需修理费用，因此不追求完美的话游戏的难度反而有所降低。读取速度的提高也令“S/L大法”变得更为高效。

十六夜

本以为游戏的诚意不足，没想到在对系统改进之后，游戏的玩法也有了本质区别。就连看似照搬家用机作品的战斗动画，其实也有相当一部分是经过了重新绘制。但游戏仍有很多令人不满的地方，如去掉了帮助系统和快捷键设定、战斗动画中语音不对口型等等，其实这些缺点是可以改进的。

■PSP■UMD■NBGI/Banpresto■スーパーロボット大战A PORTABLE■策略角色扮演■2008年6月19日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

格斗之王 98 终极之战



推荐玩家人群

●“《格斗之王》系列”的忠实玩家。●曾在机厅纵横多年的街机仔。●对2D格斗有着深厚感情的玩家。

热血推荐

总分 24

■十年沉淀的十年经典。

胜负师

中国人对于《98》的特殊感情，让这款相隔十年的重制版显得特别有意义。自《99》加入援护系统后，系列其实在发展上走了一段弯路。本作虽然也有系统自由组合等创新要素，但展现的却是最本源的返璞归真。如同最好吃的面条不需要添加什么酱料，《KOF》原本就应该是这样的吧！

纱迦

如果不从对战角度来看的话，游戏简直毫无进步。尽管对应480p的显示方式，但游戏的画面粗糙依旧，仅是音效略有提升。新增的角色以及对平衡性的改动，使得游戏成为了比过去《98》还要经典的经典，老玩家可以从中找到无数新鲜感。赶快叫上你昔日的战友，一起重温过去的感动吧！

炎骑士

尽管这款游戏的主标题是“格斗之王98”，但游戏中所出现的元素几乎囊括了“大蛇篇”中的全部！哪怕是一些只在系列中昙花一现般登场的角色也被收录到了这款游戏之中。以原《98》为蓝本开发的这款游戏具有更为出色的平衡性。美中不足之处在于略显粗陋的背景和人物造型，算是个遗憾。

■PS2■DVD-ROM■SNK Playmore■The King of Fighter'98 Ultimate Match■格斗■2008年6月26日■1～2人■无对应周边

乐高印第安纳·琼斯



推荐玩家人群

●对乐高积木有爱的人。●《乐高印第安纳·琼斯》电影爱好者●喜欢动作解谜的玩家。

总分 21

■小积木有大世界。

火云

与傻头傻脑的乐高造型人物相反的是，游戏的手感相当出色。玩家可以控制不同的角色进行游戏，每个角色都有不同的能力，想要解开场景中的谜题和通过机关，就必须合理地运用同伴的各种能力。游戏中以乐高积木的形式再现了电影中的数个经典场面，可惜的是个别关卡的设计稍显简陋。

多边形

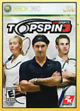
如果你被刚上映的第四集电影勾起了游戏的欲望。那么这个乐高版的游戏是你目前惟一的选择。它包括了三部电影的剧情，画面风格有趣，难度适中。听着激情的电影主旋律在耳边回响多少让你找到了点琼斯博士的感觉。但如果你和我一样对于积木人不感冒，那么不如去重看前三部的DVD吧。

星夜

解谜要素是本作的要点，战斗所占比例不多，谜题设计得相当有趣，过去《乐高》游戏那种常常被无数谜题卡住，破坏游戏节奏的情况得到了改善。最有趣的还是《乐高》独有的幽默感，光是那些圆头圆脑的家伙就够你乐的了，虽然敌人的AI难免太蠢了一些，不过这毕竟是一款主要面向低龄玩家的游戏嘛！

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■LucasArts■Lego Indiana Jones：The Original Adventures■动作冒险■2008年6月3日■1～2人

上旋高手 3



推荐玩家人群

●系列作品忠实爱好者。●天热不愿去户外打网球的玩家。●喜欢网球明星的追星族。

总分 21

■难以上手的网球游戏。

火云

更换了制作小组之后的本作完全丧失了系列的精髓，尽管游戏的教学模式十分体贴，但由于游戏系统做出了比较大的调整和变更，所以无论新老玩家都很难适应本作的操作。人物跑起来的动作也相当别扭，总之这是一款需要玩家耐心地去适应的游戏。“生涯模式”是这款游戏为数不多的亮点。

多边形

游戏为新手准备了比较充分的教学模式，但初期总感觉不是那么上手。由于游戏对“按键”与“挥拍”之间关系定义与其他同类游戏有所区别，如果无法适应的话总会让人感觉游戏有点不那么听使唤，甚至有些不知所以。球场气氛营造得也很有特色，你甚至可以听到粉丝尖叫着偶像的名字。

ACE 飞行员

画面方面，本作已经达到了令人非常满意的效果，特别是在运动员小动作的刻画和布料效果方面，可算是同类游戏中最出色的。游戏在操作方面比较复杂，还运用到了组合按键。好在通过由浅入深的教学模式，初回尝试本作的玩家也能够逐步适应。如果你适应了游戏的操作方式，那你一定能乐在其中。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■2K Games■Top Spin 3■体育■2008年6月23日■1～2人■对应机种为PS3、X360

遥远的时空中 4



推荐玩家人群

●系列作品的FANS。●喜欢女性向恋爱游戏的玩家。●对达成多结局乐此不疲的玩家。

总分 20

■老瓶装新酒的美男计。

晴天

人物建模3D化、豪华的声优阵容，再配上全新的故事和人物就有足够的理由让FANS来体验这款正统续作，虽然基本系统都延续自之前的作品，但无论是FANS还是新接触的玩家都能很快上手。游戏中与众多帅哥之间的感情纠葛仍然是最大看点，剧情的安排和人物性格的刻画也非常到位。

玛娜

在女性向游戏中绝对可以算得上超华丽阵容，不过本作在系统上进行改革后可能并不太符合老玩家的喜好，游戏的恋爱成分被大幅削减，取而代之的是角色扮演要素占据了更重要的地位，此外，3D化后的画面与战斗场景也不复之前的美感。不过抛开这些问题，游戏本身的素质还是值得一试的。

纱迦

本作的制作相当用心，画面采取了竖排的分格方式，有一种古雅的感觉，各种设置都非常体贴，特别是可以用快捷键迅速存档读档。本作的人物数量很丰富，而且游戏中的原画也精美到了厚道的地步，不过战斗系统稍显得复杂困难了一点，要触发的事件相当繁复，不知道有几个女生能坚持下来。

■PS2/Wii■DVD-ROM■Koei■遥かなる时空の中で4■文字冒险■2008年6月19日■1人■无对应周边

战国 BASARA X



推荐玩家人群

●原作支持者。●喜欢热闹感觉的玩家。●2D格斗游戏爱好者。

总分 20

■缭乱无比的战国混战。

纱迦

因为要迎合作为动作游戏的原作的支持者，游戏特意加入了简单操作的设定，只要一个键就能使出必杀技。不过如果要深研游戏的系统，则相当耗费精力。新增的两名角色不错，但作为移植作来说模式少了点。话虽如此，如果你是原作的支持者，买一张回来看看对话和必杀技也挺有意思的。

炎骑士

游戏的系统可谓集众家之长，并且操作方式也比较简单。游戏过程中，玩家只要输入对应的简单指令就可以轻易使出华丽满点的必杀技，因此很适合一些新手和格斗游戏苦手。游戏中不仅收录了大量来自系列作品中的老角色，还加入了两名全新的人物。总的来说，这是一款面向新手的优秀作品。

胜负师

我不否认《GGXX》制作方在2D格斗的理解上自成一派，并已经形成了固有的风格和体系，所以对同系游戏有了解的玩家可以很快上手，但也能发现本作中的各系统点似曾相识，改头却没能换面。而与相对主流的系统相比，格斗游戏十分重要的人设却落后于时代，有损于部分玩家的投入度。

■PS2■DVD-ROM■Capcom■战国BASARA X■格斗■2008年6月26日■1～2人■无对应周边

鬼屋魔影/Alone in The Dark/ATARI/动作冒险/Wii　评分 17

鬼屋魔影



推荐玩家人群

●愿意花时间适应游戏操作的玩家。●怀念冒险类型的玩家。●喜欢电影感觉的玩家。

总分 19

■粗糙和创新同在的一次冒险尝试。

星夜

这款游戏的蹩脚操作很可能让你在游戏初期就想放弃。不过电影般的演出效果和急转直下的悬念可能会挽留住你。习惯了操作之后，利用道具组合系统你还是可以从游戏中得到不少冒险类型独有的乐趣。显然Eden小组对于动作冒险这个类型有不少新的设想，可惜缺乏进一步的打磨。

多边形

初看游戏还觉得不错，上手后发现问题太多，仔细品味后又觉得制作小组还是有些想法的，但限于技术力的原因都没有表现得太好。比如操作方面就十分别扭，图像方面也有很多不太细致的地方。道具组合系统还蛮有意思，不过时间长了后发现能折腾的地方也就那么多。总体而言还是值得一试的作品。

ACE 飞行员

"糙"是这款游戏给我留下的最后印象。虽然在游戏过程中完全能体验制作者试图突破传统的"刻苦用心"，比如物理引擎的运用，"敞开胸怀"式的道具菜单、融入驾驶的流程等，这些都是对传统动作冒险的突破。怎奈何本作在操作上粗制滥造，战斗也是一塌糊涂，给你一种"半成品"的感觉。

■X360■DVD-ROM■Atari/Eden Studios■Alone in the Dark■动作冒险■2008年6月23日■1人■无对应周边

机动战士高达 特洛伊行动



推荐玩家人群

●高达题材游戏狂热爱好者。●主视角射击游戏忠实玩家。●渴望体验机器人驾驶感受的玩家。

总分 19

■以普通一兵的身分体验"一年战争"。

炎骑士

尽管游戏的题材很好，但实际的游戏感觉却并不理想。游戏的单人模式下自由度极低，十分缺乏变化，很容易让玩家产生厌烦的情绪。不过多人在线对战模式给本作增色不少，战场的氛围体现得十分到味，战斗起来十分有投入感。游戏中对巨大机动战士的刻画还算比较到位，厚重的机械感让人印象深刻。

多边形

如果以单纯的主视角射击游戏类型来评价此作。那么得到的答案无疑会相当低。游戏中的单人模式可谓耐玩度极低，诸多的不合理现象可谓层出不穷。此外，在对MS驾驶的模拟上，这款游戏又显得过分写实和硬派。MS的重量感有余而灵活性不足，机动战士的机动性根本就没有体现出来。

纱迦

单人游戏模式中玩家扮演一名士兵，而不完全是操纵高达战斗。的确是让人感觉到了单兵和高达之间的巨大差异，但是很多缺陷也来源于此。或许是追求真实，游戏中MS的动作感觉节奏较慢，射击的环节设计的也很普通，敌人AI表现不佳，比较程式化，战斗感觉也不够激烈。

■X360■ DVD-ROM■NGBI■Mobile Suit Gundam：Operation Troy■主视角射击■2008年6月26日■1人■无对应周边

吉他英雄 巡回演出



推荐玩家人群

●摇滚乐爱好者。●手不是很大的玩家。●喜欢尝试另类操作的玩家。

总分 19

■掌中吉他逞英雄。

火云

游戏的专用控制器很好的模拟了吉他演奏时拨弦的动作，不过与家用机版的仿真吉他相比在拟真度上还有一定差距。游戏中的大部分歌曲都是经典中的经典，可惜的是25首歌曲略显不足。音质上与其他版本相比差距较大，建议玩家游戏时戴上耳机。与其他玩家进行合作的联机模式是游戏最大的亮点。

胜负师

游戏基本上承袭了家用机版中的大部分模式。不过可惜的是职业模式里没有Boss战了。由于NDS的限制，游戏曲目不够多、音质比较勉强。值得一提的是，游戏中"吉他对决"模式比较有趣。可以和CPU或是和别人联机对战以及合作。一些利用NDS特质的对战招式还挺好玩。

多边形

个人认为在NDS上的音乐游戏都会有天生的缺陷——音质较差，而本作的音质表现更可以说是较差中的较差，因为容量关系仅收录的25首曲子根本不够弹，虽然它们大多都还比较经典。厂商特地为本作设计了特殊控制器，但一则手感相当一般，二则也很难让人体会到弹吉它的那个味道。

■NDS■卡片■Activision■Guitar Hero：On Tour■音乐■2008年6月22日■1人■对应专用控制器

战斗幻想曲



推荐玩家人群

●石渡太辅的死忠。●希望短时间就能上手格斗游戏的人。●喜欢上网对战的格斗游戏玩家。

总分 19

■缺乏深度的冷饭格斗游戏。

卡伦

本作是一年前街机原作的移植版，仅仅增添了一些故事模式、生存模式以及练习模式等并无太大新意的内容。本作中的HP和MP都是由具体的数值来显示的，人物受到攻击会冒出像角色扮演游戏一样的伤害值，让人感觉怪怪的。游戏的系统过于简单，除了网络对战部分之外很容易使人觉得枯燥。

玛娜

游戏的素质不尽人意，虽然系统非常简单，即便是新手也很容易就能上手，轻轻松松便可找到胜利的诀窍，但是正因为如此反倒失去了格斗游戏的乐趣。另外，只要使用耍赖的招数就可以讨巧地打倒对手，而且每个角色的变化也不明显，稍微玩上一会就会感到无聊而放弃，缺乏持久的耐玩度。

纱迦

风格相当童话的一款格斗游戏，界面也很华丽，不过整体素质和优秀的人设及气氛营造差距明显，游戏缺乏平衡性，刚上手就可以打出很华丽的技巧，但是继续下去又没有什么能够深入挖掘之处，耐玩性不足。值得称赞的是本作的模式还算丰富，而且游戏角色都有一些搞笑的动作和台词。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Arc System Works■バトルファンタジア■格斗■2008年5月29日■1～2人■无对应周边

剑、魔法与学院



推荐玩家人群

●喜欢"《巫术》系列"的玩家。●有耐心培养角色的玩家。●有收集癖好的玩家。

总分 19

■别扭的设定总会让人很不自在。

玛娜

游戏的很多设定都忠实于"《巫术》系列"的原型，虽然精美的画面和人物造型会让你第一时间投去关注的目光，但很快你就会被游戏中缺乏必要说明的缺陷搞得无所适从。在初期要想将游戏顺利地进行下去需要很大的耐心，但只要适应了游戏的操作，你还是会发现搭配队伍职业和迷宫探索的乐趣所在。

晴天

游戏的画面非常清新，再加上职业的要求没有种族限制，所以在权衡成长率和美型度的基础上创建出心仪的角色很有成就感。游戏的迷宫探索部分有一定的随机性，如果不注重队伍中的职业搭配很容易就会遭遇瓶颈，很难让人坚持下去。合成和收集要素虽然丰富，但必须牢记配方的设定不太人性化。

纱迦

游戏乍看之下像"《世界树迷宫》系列"的画面强化版，种族和职业的搭配也比较丰富，但是需要满足就职要求就迫使玩家必须反复地创建角色，随机获得奖励点数更高的强力同伴让前期的游戏更加顺利。游戏最别扭的就是打开道具袋的繁琐操作，如果不自己摸索一段时间，甚至连装备武器都是个问题。

■PSP■UMD■AQUIRE■剣と魔法と学院モノ■角色扮演■2008年6月26日■1人■无对应周边

鬼屋魔影/Alone in The Dark/ATARI/动作冒险/PS2 评分 17

無双OROCHI 魔王再臨

REVIEW BY | 纱迦

游戏时间 **50** 小时以上

热血推荐



无双大蛇 魔王再临	Koei	动作
PS2	无双OROCHI 魔王再临	日版
	2008年4月3日 1～2人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 **24** 满分 **30**

4280日元和6800日元的差别，足见厂商的狡猾之处。

《无双大蛇》在网上被骂得狗血淋头，主要原因是角色平衡性不好以及多如牛毛的BUG。不过骂归骂，《无双大蛇》的销量却不低，到了2008年一算，它居然是2007年日本卖得最好的PS2游戏。虽说《真·三国无双》+《战国无双》的用户群加起来有两百万，但这笔账显然不能这么算，天知道这两个一百万里有多少重叠的用户群。因此《无双大蛇》肯定算得上是一部成功之作。

一年之后，《无双大蛇 魔王再临》发售，这回的情况却反了过来。玩到的人都觉得远胜前作，不过销量却打了一个折扣。究竟为什么会出现这种局面呢？在回答这个问题前，先来看看这两部作品在内容上的区别吧！

增加角色≠有诚意

《无双大蛇 魔王再临》的最大卖点当属增加了多名角色。除了来自《战国无双2 猛将传》的柴田胜家、前田利家、佳拉夏、长宗我部元亲、佐佐木小次郎，还有伏羲、女娲、孙悟空、太公望、源义经、平清盛、卑弥呼、真远吕智这8名新角色。8名新角色中，除伏羲和女娲外，其他角色均是从未在系列中出现过的，其招式也绝非照搬旧角色，因此此举让玩家觉得极为厚道。

但老玩家都知道，其实对于《无双大蛇》这个系列来说，增加角色并不是什么难事。如果是普通的"《无双》系列"，每增加一个角色，就要增加其对应的故事模式，需要编排他的剧情（包括剧本、台词和动画）。而在《无双大蛇》中，剧情是以阵营来展开的，再加上角色众多，摊到每个角色头上的戏份非常有限。再加上各家君主以及人气角色势必要多表现一下，增加一个新角色的难度远比想像中要简单得多。于是我们在游戏中看到，许多角色（像佐佐木小次郎等）几乎仅在一两关中有少量剧情，存在感相当薄弱。

至于角色动作，实际真正需要重新制作的只有孙悟空、太公望、源义经、平清史、卑弥呼五人，其他角色（尤其是前作就有的角色）几乎是完全没改。虽说不少角色的属性设定和招式判定都有修正，不过这些工作完全是举手之劳，而且像前作中远吕智和今川义元的必杀技那样的判定完全就是BUG。因此招式判定不但要改，而且必须改。至于未加入《战国无双2 猛将传》中增加的蓄力攻击，更是制作人省事偷懒的最佳体现。

当然我们也必须看到，这次新加入的几个角色还是相当出彩的，像驾着筋斗云、使用如意棒的孙悟空，被评为打法类似《沙罗曼蛇》的卑弥呼等等都是很具特色的，这说明光荣在设计时还是花了很多心思的。不过本作的定位是续作，而非《猛将传》式的资料篇，加入新角色完全是合乎情理、合乎逻辑的。因此尽管本作一口气增加了13名新角色，也不能说明本作诚意十足。

新鲜感不强的游戏内容

先来看看本作的游戏系统。如果不算上武器炼成、援护攻击和合体技，《无双大蛇 魔王再临》的系统和前作只有部分细节上的不同。操作上的变化主要集中在骑乘状态，三国武将不能随时按△令马跳起来，另外马上可以换人。装备方面去掉了贵重品的设定，只剩下了武器。武器属性方面，没增加和减少任何属性，只是对属性的性能进行了微调，如吸活的效力下降、分身的效果变差等等。由于强力属性如斩、阳的效果没有太大变化，使得玩家的基本战法没有变化，再加上招式上的变化少，令玩家的新鲜感大为减弱。

不过新增加的援护攻击和合体技倒是着实不错，援护攻击大大增加了在高难度下的安全系数，合体技则是集华丽和实用于一身。本来游戏中对合体技有着很严格的限制：必须在重伤时才能发动，但由于有了天阵这个逆天的效果，只要无双槽一满就可以发动。如此一来本作的合体技又变得过于实用，以至于无双技、无双爆发这些设计全部成了摆设。

再来看看本作的游戏模式。本作和前作比起来多了对战模式、生存模式和演剧模式这三大模式。不过对战模式和生存模式历来只能算是点缀，这回也不例外。演剧模式其实只是几个全新的关卡，只不过难度更大，可以说是等于前作的外传关卡。不过演剧模式不能换人挑战，这么一来变化自然少了很多，发售前大家期待的换角色后带来的剧情不同也成了泡影。

最后说说关卡设定。以续作的标准来说，本作的关卡设定还是比较合理的，不但数量多，而且和前作相比无任何重复。但这些关卡里面绝大部分都是照搬之前各系列的作品，因此尽管战场上敌我双方配置不同，地形却是一样的。这新鲜感自然也要大大打个折扣。尽管本作也增加了邪马台国等全新关卡，不过数量实在是太少了。

综上所述，本作虽然号称新作，但实际上和前作相比，带来的新鲜感并不大。要不是所有关卡都和前作不一样，本作完全全就是一个《无双大蛇 猛将传》。不过由于游戏也未收录前作的所有关卡，所以从本质上来说，本作依然就是个资料片性质的作品。

有朋友可能会问，是正统续作还是资料片，有这么重要吗？对于大部分中国玩家来说，这么想的确是没有问题。不过对于日本玩家来说，"《无双》系列"的正统续作的价格是6800日元，而资料篇则应该是4280日元，两者之间相差了2520日元（合人民币约150元）。

毫无疑问的是，开发本作的成本肯定远远低于开发前作，因此尽管本作的销量不及前作，但从商业上来说无疑是非常成功的。我个人相当怀疑本作最早就是作为《无双大蛇》的资料片来开发的，不过头脑灵活的光荣在重新制作了关卡之后，就堂而皇之地把价格涨了上去。

以上猜想纯属个人的主观臆断，如有雷同，死无对证。对于大部分中国玩家来说，这2520日元的区别很难体会到。总的来说，本作增加了13名新角色、全部关卡重新制作、新增援护攻击和合体技两大系统，并将个人贵重品改成武器炼成素材，还引入了夸张到极点的官方金手指系统——"天舞"，使得玩家所向披靡的爽快感大幅增加，是一款极度适合拿来休闲和放松的动作游戏。





▲徐晃是本人第一个开发"天舞"的人。



▲长宗我部元亲是本作少有的C1党人士。



▲本作的隐藏服装还是比较厚道的，算是优点一个。



REVIEWED BY | 胜负师 | 游戏时间 70 小时以上

热血推荐



战场的女武神	SEGA	策略角色扮演
PS3 戦場のヴァルキュリア		日版
2008年4月24日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 26 满分 30

《女武神》就像战棋游戏在次世代的华丽公演，在充分享受细节后，让人不禁对下一幕产生期待。

第一次将《战场的女武神》从盘盒中取出放入PS3，我并没有什么特别的期待。清爽的水彩布画效果已经在官方截图中领教，而那段六七分钟长的系统讲解宣传片也没有点燃我冷却多年的"战棋游戏之魂"。不过当片头动画由黑白线条勾勒出男女主角和战车"优雅之白号"，歌手JUJU演绎的主题歌随之响起，除了一个"美"字，我竟想不出其他的词来形容此时此刻视觉与听觉的感受，一种莫名的好感油然而生。

当我回忆起两个月前的这一切时，这种好感已陪伴我度过了70小时的游戏时间。三周目过后，我依然试图挖掘游戏中最细微的东西，但我却不认为这是在榨取游戏最后的剩余价值，而是在为记忆加深几道刻印。因为《女武神》就像很多世嘉游戏一样，能让我以及很多人记住很久，并对续作充满期待。

战棋新纪元

很多玩家对于策略角色扮演游戏的基本概念可谓根深蒂固，"走格子"成为所有战棋游戏的共同点。其实对于目前式微的次世代RPG来说，能够打破这种局限性"共识"的，或许才是理想中的次世代战棋游戏。毫不夸张地说，《战场的女武神》拥有这种潜质。

《女武神》中最重要也最具新意的当然就是BLITZ系统，这是一种半即时性质的战斗系统，作战单位可以在复杂的环境中自由移动，并自行切入攻击状态。当然，游戏对动作要素的强调是有节制的，移动受AP(移动力)制约，但同时也因为在一个回合内可以让同一个作战单位连续行动的设定，而进一步打破同类型游戏的常规。

《女武神》和《樱大战》出自同门，系统上有些渊源，但也只是在AP摆脱"格子移动"的概念上有些相似，其战斗系统的创意度在原创游戏中屈指可数。比如进入敌方视线和射程时，敌人会采取迎击行动，攻方优势被向下调节，即便是强力角色也需要有策略地通过敌人的火力网，而我方迎击单位的合理配置又能让敌人的冲锋无功而返。

在直观的特色战斗系统之外，《女武神》还有丰富的细节去充实整个系统，只是新颖的游戏方式需要一定的上手时间，好在系统点随游戏进程逐步开放，良好的学习曲线和循序渐进的难度控制让玩家更容易接受一些超越传统的新设想、新尝试。而这些，要比精致的画面或出自名家之手的音乐更能让人兴奋。

遗憾的焦点

当然，《女武神》在创新路上并没有一步到位，当玩家进入二周目，系统中存在的问题便不难发现。让我们来看看其中的几个焦点：

①攻击方式革新不够。半即时制的战斗在进入瞄准状态时，时间是静止的，玩家可以从容地瞄准敌方要害，无疑降低了紧张感。当然，这毕竟不是一款动作射击游戏，但如果能够半即时与静止设计为可选择的模式，那么就能适应不同玩家的需要。

②对升级系统的不满。角色扮演游戏的核心是体验角色的成长，有玩家认为升级针对一个兵种的全体队员不免出现千人一面、抹杀个性的情况，让成长的乐趣丧失。而这种罕见的升级方式是建立在用潜在能力区分数十名同伴的特色系统上的，所以我觉得主要问题出在潜能设计上。

③潜能设计上的不足。用七八种角色性格和兵种特技来区别能力是一个十分大胆的设想，部分性格产生负面效果更是有趣，只是在具体实现时没有完全掌控好。165种潜在能力，实用的不过二十多种，最终让升级与潜能之间没有取得平衡。但对于潜能系统本身，我持肯定态度，如能进一步改良，依然大有可为。

④胜利条件的单一。《女武神》战斗部分的胜利条件有一大半是占领敌方总部，把敌人的军旗降下，升起我方的军旗就算是占领了，名副其实的"占旗游戏"。同类游戏最常见的"敌全灭"在本作中只是两三场战斗的"胜利条件"。单一的胜利条件一定程度造成了战术的单一性，特别是利用队长指令或潜能增加攻防能力，再来个单骑突袭可谓屡试不爽。而这样的打法又很容易掌握，难度也因此直线下降。

⑤评价系统的缺陷。只以回合数论评价高低，而杀敌数量、我方是否有队员伤亡等所有其他因素都不会对评价有影响，这样的评价系统又是一个异类。以最快速度解决战斗的"闪电战"思想，与单骑突袭打法虽说相得益彰，但到了二周目时，真正具有挑战性的游戏内容却只有HARD难度的游击战，对游戏的研究深度和重复价值还是有一些负面影响的。

其实这种种的遗憾，在将游戏完美所需的50小时游戏时间里，多数玩家会接受甚至忽略，毕竟有更多精彩会弥补这些遗憾。而出于平衡性考虑，玩家一方不能在游戏中使用强大的女武神，对于很多人来说，可能才是真正的"遗憾"吧！

不认输的心

看到这样的标题，不要以为我最后还要再唠叨一遍游戏的剧情，连续两期的小说已经将故事说得很完整。而游戏评论家滨村弘一对《女武神》剧情的盛赞的确有道理，残酷战争中孕育的坚强信念与美丽爱情更能让人为之动容。仅从《女武神》完整的世界观来看，游戏就有100个推出续作的理由。不过，《女武神》真能推出续作吗？

很早以前就听说，《女武神》的开发成本很高，需要卖过30万套才能收回成本。但游戏发售两个月来，累计13万的销量让成本收回基本无望，到11月才发售的美版也很难创造奇迹，毕竟这是一款纯正的日式游戏。从《如龙见参》和《女武神》上不难看出世嘉对PS3的支持力度，但游戏的高素质却只得到了市场平淡的反应。《女武神》与8年前有着相同主创人员的《永恒的阿卡迪亚》一样，展示着自己的与众不同，却从商业角度来看，又同样是高投入、低产出的"失败"之作，让人心有不甘。但我坚信，原创游戏制作者的坚持总有一天能够得到回报，就如同小小的雪绒花那坚强的花语一样。

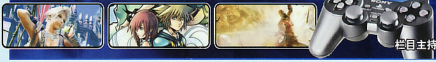

▲独特的系统让《战场的女武神》有别于过去一切的战棋游戏。


▲不能在战场上真正地操控女武神，成为了很多玩家的遗憾。


▲本作故事虽然发生在欧洲，但描述方式充满了日式的含蓄与温情。

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持 玛娜

这期截稿之前突然公布的两款在PS2即将发售的大作确实让人精神为之一振，加上下个月《女神异闻录4》的发售，至少在接下来的几个月里，PS2可以发挥的余热还是不小的。至于本期的“PS2殿堂”为大家带来的则是PS2版《鬼屋魔影5》的简要流程攻略，虽然本作的素质一般，不过目前也不失为一款值得一玩的游戏，游戏进行了不少尝试和改变，游戏通关所要花费的时间也不长，闲暇之余便可轻松搞定。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

★在近日Activision公司召开的一次电话会议上，公布了“《漫画英雄》系列”最新续作《漫画英雄 终极联盟II (Marvel: Ultimate Alliance II)》的最新情报。本作将把故事背景设定在与之前相似的虚拟“独立战争”世界观下，玩家需要在正邪两股势力之间爆发的冲突中决定自己的立场，游戏中将有超过20位以上的漫画英雄可供玩家选择，其中包括蜘蛛侠、绿巨人、狼人等。另外，玩家还可以在游戏中将两名角色的能力融合后，赋予一名角色全新的混合能力，本作预定将在PS2、X360、PS3、Wii、PSP和NDS等平台上发售。



▲与前作时隔两年，超级英雄的阵容也越发强大。

★NBGI公司宣布，人气策略角色扮演游戏“《超级机器人大战》系列”的最新作《超级机器人大战Z(スーパーロボット大戦Z)》将于2008年9月25日发售，售价为8379日元，本作将会有包括《超重神》、《机动战士高达SEED DESTINY》在内的共22部动画作品中的机体和角色登场，其中包括9款全新参战作品。游戏继承了系列作品传统的2D绘图方式，所收录的机器人和驾驶图像均为全新制作，画面演出效果有了大幅强化。



《鬼屋魔影5》流程攻略

鬼屋魔影5	Atari	动作冒险
PS2 Alone in the Dark		美版
2008年6月26日	1人	49.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

通关时间：4～5小时　文／阳光成员 依然盆盂



奠定了恐怖生存类游戏基础的“《鬼屋魔影》系列”第五作已于近日采取了跨平台发售。不光是玩家，还有日子过得不太好的Atari都对这款游戏寄予了厚望，但也许预算和精力都放在了次世代主机上，所以PS2版表现平平。不过，在大作严重缺乏的PS2末期，这款知名系列的最新作还是值得大家一试的。

操作

一般状态	
↑	拿出手电
↓	查看身体状况（早期未开启）
左摇杆	移动（按下为检查弹匣）
右摇杆	镜头（按下为眨眼，长按进入暗视角）
L1	瞄准／使用左手物品
L2	拿出／收回左手物品
R1	使用右手物品
R2	拿出／收回右手物品

△	退出
○	镜头切换
×	确定
Select	物品栏
Start	暂停

驾车状态	
L1	倒车
R1	前进
左摇杆	方向
←	喇叭
→	雨刷
○	镜头切换

道具栏

本作道具栏是主角的夹克内包，所有获得的物品都放在内包之中，可以说是相当写实。虽然所装的物品有限，但基本上不会出现短缺的问题。

治疗

本作的治疗系统也相当有新意，主角在受伤后除了行动有变化之外身体上也会体现出破损的效果，需要玩家对每个患处分别进行治疗。

剧情

本作被设计成了颇具新意的美剧章节式剧情，还采用了动作冒险游戏少有的可选式关卡，并且在选择关卡之后还会出现“Previously”这样的美剧标准前集概要。

流程攻略



Episode 1.梦魇降临

游戏开始主角眼睛会看不清物体，需按R3眨眼（不按不影响剧情），之后主角被胁迫出门发生剧情。来到电梯升降处跳上电梯引发剧情。听见女子呼救后在道路尽头放下消防栓滑下，躲过风扇和上方掉落物后进入燃烧的房间。找到灭火器灭火后遇见一中年男子并砸开门，继续灭火前进右转跳过大坑（需先丢掉灭火器才能跳）来到一个房间。在该房间四处转悠之后楼房开始倒塌引发剧情。爬上阳台的电线荡到左边高台，前进时高台会被砸断，此时应往回走重新登上高台。前进之后又会遇到一根电线，直接荡不起作用，应先左右摇晃几下将其摇落再顺着爬上去，直到爬进一个阳台里。

Episode 2.邂逅

从阳台进门砸开黑色门，前进时地板会下沉，移动身边桌子爬上。前行跳过钟摆水泥板，跳进之后出现的大坑，用灭火器砸开电梯门引发剧情。送白发女子上电梯顶部自己再爬上去，尸体处捡到手电。随后从另一电梯跳下后丧尸出现（该区域接待桌后面房间尸体处有手枪，打坏黑柜子锁能得到弹匣）。在该区域密码锁处根据血迹多少输入密码492，通过后来到停车场B1层引发剧情。从另一个门来到同层相邻停车场，在经过

★Capcom宣布，旗下畅销大作《生化危机4》将推出廉价版，廉价版预定于今年7月24日在日本发售，售价为3140日元。

★去年发售的PS3独占游戏《三国无双5》最近公布了将逆移植到PS2上的最新消息，游戏名定为《战国无双5 Special》，预定收录原作既有的5大游戏模式，其中“无双模式”将加入更多武将的剧情供玩家选择，收录4大势力共计40多名登场武将，并加入了全新的新武将组合，目前已知的是曹丕、凌统与马超将由原来的通用武将组合变更为具备新武器、招式的独立组合，本作目前预定在9月发售。

这期公布的两款大作关注度都相当高啊，看来接下来的一段时间PS2还有得辛苦呢。

嗯，所以我劝你还是快点把那个哼哧哼哧的PS2光头换掉吧。

呜呜，那个还是以后再说吧……总之，最近这段时间可以玩的游戏也不少哦！《鬼屋魔影5》、《格斗之王98 终极之战》、《战国BASARA X》还有《吉他英雄 史密斯飞船》都是关注度相当高的游戏，涵盖了动作冒险、格斗、音乐等各种类型，虽然素质有些参差不齐，不过还是强烈推荐给所有人。

（斜眼）不过你好像最近玩得最多的不是这些游戏喔……

呜呜，我坦白，这都是因为要写黄金眼……最近一直在玩6月19号发售的《遥远的时空中4》，这是一款老牌女性向游戏了，不过这次的游戏中比较强调角色扮演要素，相应的恋爱要素少了很多，不喜欢恋爱游戏的女性玩家也可以尝试。至于其他在近期发售的游戏请看下面的表格。

游戏名	类型
6月19日	
天空之梦	文字冒险
LoveDrops	文字冒险
6月26日	
水星领航员 起源 蓝色行星的天空	文字冒险
Sunsoft精选	格斗
必胜博青哥嫂攻略系列DS Vol.2 CR新世纪福音战士 使徒再临	策略

其中19日发售的两款游戏都是女性向的恋爱游戏，《Shunsoft精选》是收录了老牌游戏公司Sunsoft两款经典游戏《银河战士》和《わくわく7》的游戏合集，至于《新世纪福音战士 使徒再临》是一款同时在PS2和NDS上推出的柏青哥游戏。



有闪烁的灯的通道下到B3层出现地下的怪物（不用战斗，左右连续跳跃前进躲避，若被拖下按×键寻找支撑点爬出来即可）。从B3层两头的任意一堆废汽车通过到达另一边（按×从一辆车的副驾驶门进入，再移到驾驶位按△出去），捡起灭火器扑灭大门处燃烧的汽车然后推开。在靠墙车位进入一辆完好汽车，调查方向盘下方电路板并发动（电路板有红绿蓝三色电线，左右摇杆对推使他们靠拢，上下使他们翻转，当接触产生火花一定时间后在提示瞬间按R1启动）。驾车撞开大门（一次不行多撞几次），上到B1层接女子和老头，之后继续撞开两道大门引发剧情。

Episode 3.黑暗的中心公园

这里是第一场驾车逃离战，不用一直加速，只要汽车在前进就基本不会被掀翻。到达路尽头发生剧情之后，迅速前行进入有药物的白房引发剧情。捡起警察尸体旁手枪射击紧闭门的把手引发剧情后得到药物（按方向键下进入治疗界面，分别在患处按L1消毒再按R1缠绷带）。之后长按R3进入暗视角发现高亮墙壁，砸开后经过电线来到地面。此处受到蝙蝠疯狂围攻（若被蝙蝠吊起摇动右摇杆挥刀即可），一路奔到一间白色杂货小屋引发剧情。之后在屋外推动汽车发动后上车，举枪射掉车窗前蝙蝠的肉绳（子弹不够的话调查副驾驶储物箱能得到弹匣）。



Episode 4.避难的下水道



逃脱之后来到路尽头进入下水道，向前在一间小屋内下到下一层，经过一个不太复杂的迷宫后再次进入下一层（此层光线很暗，用电筒的话会强制改成打火机，根据火苗的偏向可判定出口位置）。来到一块方形场地后干掉丧尸（按R3进入暗视角，攻击丧尸身上变换的高亮处），在梯子处跳起后拉下梯子。上去取下右侧斧子破坏锁后前行，到刚才电线放电处用斧子砍断电线。来到路尽头打开左侧开关进门顺梯到地面跑进房屋，砸开第一道门捡起蓝色NGB罐子在炉子上点燃后将火焰喷向墙壁后逃出，铁门处救护车赶到引发剧情。

Episode 5.未知的旅途

此处是对女王蝙蝠的BOSS战，女王蝙蝠会放很多小蝙蝠向主角冲来，手枪点射即可。此时手枪对女王蝙蝠无反应，用救护车右边的酒精扔向女王蝙蝠后射爆攻击，子弹不够可在后面大叔那里拿。给BOSS造成一定伤害之后，需爬向车顶等待女王蝙蝠靠近后攻击，此时应小心爬上车的怪物，子弹不够仍然在背后大叔那里拿。剧情之后，在中央公园发现一个背有汽车的撞毁卡车，射击卡车尾部液压装置，顺路在路尽头启动另一辆汽车后冲向卡车背部跃到对面。

Episode 6.癫狂的博物馆



从铁门进入到大楼的院子，到达对面，用升降机上楼。前方右侧房间里拿到NGB罐子后砸开门在有火处点燃，在尽头点燃木头堆前行进入电梯引发剧情。进入大厅，会遇见掘地怪物，不用理会，在大厅右前方拿到酒精，扔出后打爆烧掉梯子处的寄生物，然后再拿一瓶酒精顺梯子到二楼烧掉门口处寄生物后通行。来到另一个大厅，再次遇到掘地怪，无视即可，找到电子门密码键盘上纸条相对应的画，使用暗视角得到密码6288后前行在指纹识别锁前引发剧情。进入后，用叉车移开堵住门的箱子后前行（此处可将叉车叉降至最低或者靠墙走减慢叉车速度，以免速度过快翻车）。

Episode 7.寻找943房间

经过一对爬行怪，乘电梯来到博物馆，前行后捡起灭火器扑灭火焰，利用灭火器喷出的白雾观察房间内红外光束，绕开前行（若触发警报在进门处接触即可）。沿路来到有女性雕像的空旷场地，解决掉掘地怪（仍旧需要用暗视角来观察高亮点攻击）和丧尸后引发剧情，用雕像上的斧子砍下保安尸体的手后返回，启动两处指纹识别锁便可继续前行。在一个不能动的电梯内爬上顶部，打坏支撑电线的盖子后顺电线滑下，在电线末端需按□键踢开铁门。染过黑色液体状怕光物质，到灯光控制处开灯（转动左摇杆，当仪器上五个指示灯都亮后打开开关）。迅速下



到一层打开第二个，然后在卷帘门处打开第三个（此处应先调查仪器右下电路板接通仪器电源）快速前行打坏门锁进入木屋。这就是943房间，一进门就遇到一个女人说个不停，待灯忽然熄灭后打开手电进行调查。顺序分别是墙角的海报、唱片机、敲门的狮子头和香水（若不清楚位置可用暗视角）。待女人说完话后来到放有箱子的地方引发剧情。之后调查墙上的砖块就会在墙右侧出现机关，扳动机关进入，在墙上台子得到物品后拿出打火机对着未燃的壁灯一直按R1，有符号的门就会打开，顺梯子向上引发剧情。

Episode 8.关键地点

经电线一路向上，荡到左侧火车处引发剧情。爬出火车一路向前，由通路到达另一侧铁轨，见到灭火器后进入火车，砸开尾处门上高台前行进入另一辆火车尾部，跳上车顶后下来打坏两节车厢的连接处。上到另一辆火车头部开动，火车撞停后沿尾部铁轨爬上电线至顶部。来到前方白色建筑，在一滩黑色液体前射掉左侧墙上三盏灯。上楼灭火后到顶楼，用顶楼望远镜观看天空中月亮，当镜中圆形标志与月亮重合后引发剧情。



Episode 9.公园隐藏的秘密

从顶楼电线滑下，坐进汽车启动后开始第二场汽车逃离战（跟上次一样，不用一直加速，不然很难看清路），剧情之后沿路来到一间小屋，用手电引导墙上白光沿墙凹槽前进引发剧情。



Episode 10.光明携带者

下到地下沿隧道前行，乘沿轨道运行的装置下降，来到有白光的房间移动柱子挡住白光打开门。来到另一间有白光的房间，同样用柱子挡住白光，但此处柱子会被推开，利用时间差跳上降下的高台。出来下到最后一个台阶，进入后来到一个巨大机关前。此处需捡起红色的“L”形物体挡住路上左右两侧白光使周围墙体转动，让墙上白光通向另一边即可打开大门。之后来到一条很长的白光处，拿着红色“L”形物体站在台子上用×控制台子躲开大刀后来到对面。经过细长的桥和螺旋走廊来到最后一间有白光的房间，先将柱子移动到靠门的方形石板上将柱子点燃，再将其移动挡住白光，趁这时跳上对面下降的高台，待柱子烧成灰后高台将自动升起。用绳子和台阶来到下方，发现一处无路的场所。这里用暗视角即可看见道路，通过一道白光后迅速跑向对面的门来到一个具有大齿轮的房间，用手电照亮墙上没有血迹的图形，待齿轮上物体发光后对准中间有方孔的门。进入后使用红色“L”形物体砸开左边裂缝的墙壁，引发剧情后游戏结束。



总结

刚接触游戏时发现少了许多“《鬼屋魔影》系列“的味道，游戏可能为了迎合不同玩家糅合了多种成分，是好是坏大家各有评论。虽然游戏流程不长，但拙劣的视角、糟糕的画面和单调的音乐很容易让人乏味。加上游戏可以选关而且没有隐藏要素和多武器等设定（笔者翻来覆去打，实在是没有找到）所以让人很难反复游戏。不过，大家还是能从这个游戏系统上看到一点创新，祝Atari一路走好。

PS2周边趣闻

《水星领航员 起源 蓝色行星的天空》OP

这次的OP动画由负责《水星领航员》动画版的Hal Film Maker制作，主题曲《Graceful way》则由志仓千代丸制作，Kicco演唱。OP中以新的主角为主角，描绘了她与灯里等领航员渐渐熟识的一些场面，歌曲仍是一贯的治愈系风格。





▲片头虽然非常清新，但给人留下的印象却并不深。

《女神异闻录4》OP&宣传影像

Gamehall DVD mini

预定在7月10号发售的《女神异闻录4》近期公布了最新OP和宣传影像，从影像中来看，有一个角色撑着伞在雨中奔跑的镜头，看来这就是新加入的天气系统对玩家的影响方式之一，而且，似乎玩家还可以在游戏中玩钓鱼的小游戏，同伴之间的互动也非常频繁。OP中加上小熊一共有7个同伴登场，相信这就是游戏实际入手之后的全部同伴阵容了。



▲OP的风格充满了现代感，与音乐十分相称。

《侍魂 六番胜负》人生剧场

玩过《侍魂》的玩家一定对“柳生人生剧场”有一点印象，这套将游戏角色在日常生活中的琐事以简练的画面勾画出来的涂鸦系列让玩家在会心一笑的同时，也会对角色产生更强的认同感。在《侍魂 六番胜负》发售前夕，侍魂的官网公布了一套新的“人生剧场”系列涂鸦，收录了历代作品中的诸多角色，有兴趣的玩家可以前往http://samuraianiv.snkplaymore.co.jp/download/graphic.php#office观看。





刹那风华 特色游戏拾趣

游戏太多，多得已经玩腻了，相信这是近几年来最常出现在玩家脑海中的想法之一。

在飞速膨胀的游戏海洋中，玩家最大的痛苦不是找不到值得一玩的游戏，而是值得一玩的游戏实在太多，想要在其中挑出一款简直无从下手。在接下来的文章，我们就将为您介绍一些近年来推出的和其他游戏不同的特色游戏，对它们的评价标准不同于那些常规性游戏，因为它们在刹那间流露出的风华，足以让人铭诸肺腑。

在下面提到的游戏中，特意忽略了那些我们耳熟能详的游戏，而是将更多的笔墨放在知名度较小的作品上，希望可以在选择游戏的时候为大家提供更多的可能与标准。

出奇制胜 创意篇

构思奇巧的游戏近来可以说越来越多了，早期，玩家希望将现实融入到游戏之中，而现在，则变成希望将任何事物融入到游戏之中。大致一个世界观、一种文化，小到一个细节或想法，统统都可以成为游戏的灵魂与核心。一个好的创意，可以拯救一款无可救药的游戏，一个好的创意，在许多年后仍会在玩家的心中占据重要的地位。下面要向大家介绍的，就是以创意制胜的游戏，当然，在这其中，也不缺乏一些徒有创意的鱼目混珠之作。

四季庭

机种：PS3

类型：模拟经营

游戏不光只能拿来玩，而是可以用来观赏。

在主机的机能提升到足以让玩家为迷宫中的绚丽光影而感动后，玩，就已经不再是游戏惟一的目的了，这款在PS3上提供玩家下载的游戏就正是一款用来看的游戏。游戏中准备了四种日式庭院与一种欧式庭院，玩家可以在其中随心所欲地种植树木、摆设石块、规划布局，创作出一个符合自己喜好的庭院，之后就可静静地在庭院中散步，欣赏令人感到安心的美丽景象。和真实的世界一样，一些可爱的小动物会因种植的植物突然造访庭院，玩家可以替它们拍照，留下转瞬即逝的瞬间。而庭院的景象也会随着一年四季的气候而渐渐发生变化，夏天时阳光在油绿的树木间摇曳；秋天的红叶带来无尽萧瑟；冬天的雪花使庭院宛若一件艺术品……

据制作人说，制作这款游戏的原因是因为他们经常看到有很多疲惫的成年人一脸茫然地眺望着庭院的风景，而这款游戏就是为了让那些在其他游戏和生活中累垮的玩家好好休息休息。因此，游戏中既不需要玩家像个辛勤的园丁一样不停拔草获取高评价，也不需要想出各种点子挣钱购买新的树木与装饰物，玩家所需做的就是忘记一切游戏性，单纯地享受拥有一个私人庭院的乐趣。





大奥记

机种：PS2

类型：文字冒险



这是一款非常可怕的游戏，它的可怕主要体现在两个方面，一是游戏本身的选题：游戏的舞台被定在日本的大奥之中，所谓的大奥，也就是幕府时代将军的后宫，大奥中汇集了千余名佳丽，是一个名副其实的女人世界，除了将军之外，上到主管、嫔妃，下到侍女杂役都是女性。而在这令人眼花缭乱的粉黛珠玉之后，却蔓延着赤裸裸的嫉妒、背叛、勾心斗角与尔虞我诈，可以说是最可怕的人间地狱。本作中，玩家就要扮演一名为了复仇而进入大奥的少女，除了在女人们暗地的斗争中全身而退，还要完成最终爬到大奥顶点的目标。玩家可以偷听别人的对话、从侍女的口中探听对敌人不利的情报从而将敌人赶出大奥，同时，敌人也会不断寻找玩家的各种弱点来陷害玩家。





而本作另一个可怕之处就是低到令人发指的素质，说是史上最差游戏前几名也不夸张。实际上，玩家所有的时间都是花在四处徘徊向路人收集情报上，游戏性超级单调，每个关卡最后的敌人辩解部分也非常无力。地图上不能显示自己的位置，听过的提示也不能重新查阅，走进每个房间都要读盘，而且房间又多得吓人，玩起来非常吃力。整个游戏给人的感觉就是不断读盘，不断与人对话，只能用难以忍受形容。创意固然重要，但是空有创意也无济于事，相信这款素质低到堪比《死亡火枪》的游戏就是一个最好的反例。



成功男士夜生活 夜间实战篇

机种：NDS 类型：文字冒险（汉化版）

虽然有很多诸如《约会宝典》、《情圣制胜法》之类的书籍可供人学习，不过在游戏中以此为主题确实不多见，本作的内容其实远远没有名字所看上去的那么风流，而是以相当正经的方式来教导独男们在与女性相处时所应注意的技巧以及如何猜测女性的心理。游戏的正篇是几个单独的小剧本，以普通的文字冒险游戏方式展开，玩家要演习各种单独与女孩子相处时的情景，如果女孩子的好感度降到最低立刻就会结束游戏——不过由于这一部分不够本土化的缘故实用度稍弱，真正有用的反倒是游戏中附带的“风流之脑锻炼”，其中收录了大量的选择题，不仅会指出“女孩子们最无法容忍的男性小动作”等往往被男性自己忽略的问题，还非常实在地加入了大量关于“如何看清轻浮的女孩”、“试探女性的认真程度”等高段实战技巧。

但是，本作中最有特点的其实并不是上面这些，而是游戏制作人搜集了大量名人的格言，并将其改编成了追求女性的至理名言。譬如说孟子的“往者不追，来者不拒”，其含义成了欲擒故纵，而让·考克托的“年轻人绝不买安全的股票”则变成了“只有将冰山美人和绝世美女泡到才是泡妞的真谛”，让人非常怀疑想出这些解释的人脑子里都装了些什么……



洞穴

机种：X360、PS3

类型：主视角射击



在2007年游戏开发者会议上获得各方好评并赢得年度最佳游戏大奖的是一款仅需花3个小时就可以打通的游戏，然而，它留给人的遐想却远远不止3个小时。

无论风格还是玩法，《洞穴(Portal)》都可以称得上别具一格，玩家手中武器的用途并不是射杀敌人，游戏的最大成就感与快感也不来自于屠杀敌人，甚至于游戏画面本身都非常朴素，这一切只为了让玩家将注意力集中在游戏真正的关键上——空间传送。利用手中的武器，玩家可以在墙壁和地板上打开通往任意空间的入口、挪动地上的物品、攻击敌人，利用空间穿梭的技能进行解谜，空间将再也无法成为束缚玩家行动的壁垒，而它也是一次对玩家想像力与空间思维的全新挑战，这款游戏被收录在《半条命2 橙盒版》中。

多罗电视台

机种：PS3

类型：实用软件

这款由虚拟人气偶像多罗和它的损友黑猫库罗担纲主持的游戏是首款PS3免费下载游戏，也是PS3最有代表性的下载游戏之一。因为它在之后的时间里不仅继续提供各种增值下载，还坚持着PS3发售至今仍然每日更新的勤劳作风，寒暑不休，让人非常佩服。游戏中萌到不行的多罗依然有着出色表现，不过和系列之前“随身玩伴”式作品不同，这一次多罗坐上了主持人的位置，为玩家主持一个名为“多罗新闻”的脱口秀式节目，和库罗以搞笑轻松的风格介绍各种有趣的新闻，日本的文化风俗、PS3游戏的广告、最新的流行概念，虽然每次都只有短短的10分钟，但是凭借广泛的选材也非常吸引人。另外，现在《多罗电视台》还可以付费购买服装、家具等物品装点多罗的小窝。



蔚蓝永恒

机种：Wii

类型：动作冒险

本作的官方定位为“海中漫步软件”，所以尽管玩家要在游戏中扮演一名潜水员，不断寻找新的鱼类和海洋并完成委托，却丝毫不用担心有任何危险。游戏中没有死亡的设定，玩家尽可以在海中潜上数个小时也不用担心会因为氧气不足而Game Over，甚至于海中那些危险的鱼类也可以随意靠近抚摸来增加亲密度，总而言之，就是一款让人尽情度假、欣赏海底美景与千奇百怪的鱼类的休闲游戏。在游戏中虽然也有主线的存在，但是玩家甚至根本不用理会那些东西，只要恣意选择自己所喜欢的方式在船上逗逗企鹅、在海底摸摸小鱼、在黄昏的时候欣赏海边落日，或是通过SD卡放一首自己喜欢的MP3就好。如果觉得这么悠闲且主线不明的游戏缺乏挑战性，那么也可以尝试曾在PS2上推出的系列前作《蔚蓝依旧》。





凉宫春日的迷惑

机种：PS2

类型：文字冒险



进军娱乐圈、进军文学界、进军上流社会、进军英雄阵营……在游戏中可以进军的地方确实不少，不过进军游戏界就比较新奇了。仔细想想看确实有些奇怪，漫画家喜欢在漫画里画关于漫画家的故事；作家喜欢在书里写文学界的故事；电影人也喜欢在电影里拍娱乐圈的故事，就是游戏里很少出现关于游戏制作者的故事——不管怎么说，身为SOS团团长，自然要打破这种奇怪的现状了！本作就是这样一款在游戏中制作游戏，而且还可以玩自己亲手制作出的游戏的游戏。玩家可以制作的包括策略角色扮演、模拟育成、角色扮演、桌面棋牌、文字冒险等共计6款风格各异的游戏，不仅每一款都可以玩，甚至还有隐藏要素可以挖掘。最乱来的是，这些游戏也都是些恶搞《超级机器人大战》、《美少女梦工厂》、《勇者斗恶龙》、《心跳回忆》等大作的致敬作品，这样一个什么味道都有的大拼盘也只有凉宫才能做得出来了吧。



自由奔跑

机种：PS2、PSP

类型：动作

看过《企业战士》的人可能很难忘记那部在城市中飞檐走壁、如履平地的电影，玩过这款游戏的人，也很难会忘记一款将繁华都市的高楼大厦踏在脚下的游戏。

正如标题所说，本作惟一的目的就是奔跑，不仅可以在普通的道路上奔跑，还可以在繁华闹市的屋顶、墙壁甚至建筑物上来回穿越，在城市上空完成自己的360度跳跃等华丽的绝技，虽然目的单纯，但是游戏中的动作却不乏味，各种不可思议的攀爬及跳跃都可以在游戏中一一使出。很快，你就会开始体会到奔跑的乐趣与快感，抛开一切束缚，在本该绑住自己的都市中纵情狂奔，那些之前想都未曾想过的高楼大厦，很快就将被你踩在脚下，这个时候，你就会明白自由与奔跑的含义。



无限回廊

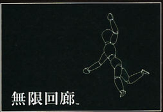
机种：PS3、PSP

类型：益智（官方中文版）

这是一款无限挑战玩家常识极限的游戏，这个游戏中的世界，是一个完全主观唯心的世界，所以，它可能会让没有做好心理准备就贸然进行其中的你感到头晕目眩，也会让一直以来循规蹈矩的你瞠目结舌。一个由简单线条构成的3D世界，一个线条同样简单的木偶，只有黑白两色的简陋空间，以及一首相对游戏画面而言过于华丽的BGM不断在耳边响起，这就是本作的所有一切。而玩家惟一的目的就是操纵一个木偶在线条简洁的3D世界中穿梭，利用3D空间变换和视觉错觉的手法创造出原本根本不存在的道路，直到走到最后的终点。

看起来并没有接在一起的楼梯，只要将它变换角度到看起来像是接在一起的位置就可以通过，这是主观的移动；明明有一段断开的走道，只要用东西挡住断开的那一段，就可以认为并没有断开而跳过，这是主观的存在；明明地上有一个洞，只要用东西遮住就可以主观认为不存在而通过，这叫做主观的不存在。整个游戏就是这样一个近乎于疯狂的主观世界，哪怕你仍然保留一点点的常识与对"眼见为实"的信任，也不可能走出这个诡异的无限回廊。





非常有趣的是，这个极度主观的世界最近也被一名玩家的主观折腾了一回，该名年轻的女性玩家声称《无限回廊》有一些种族歧视的元素，而原因是游戏中需要玩家使用白色的木偶小人"干掉"一些黑色的木偶。

幸福操作官

机种：PS2

类型：模拟经营

第一次看到这款游戏的人很难不对自己的双眼产生怀疑，这款画面中充溢着方头方脸角色的游戏难道是为了和人类的审美过不去而制作出来的吗？但是当我们带着这个疑问开始游戏后，却很快就会被其奇妙且蕴含寓意的背景吸引住，无暇顾及审美差别这样的小问题。

本作的背景设定在100年后的地球上，在那个时代，幸福变成了极其匮乏的资源，为了令人类可以再次感到幸福，日本开发了一部幸福增幅装置"四叶草"，只要通过睡眠便可进入"四叶草"的虚拟世界，由电脑来对幸福和不幸福进行系统化的分配。不过，随着使用装置人数的增加，装置也因超出负荷而发生了故障，100名使用者因此被困在虚拟世界中。为了唤醒他们，玩家要扮演一名管理幸福的幸福操作官，我们的任务非常简单，就是观察一个人的生活，在他幸福的时候将多余的幸福能量储存起来，在不幸的时候为其输入其他人的幸福能源，当他的生活与断线的人发生交集的时候，就可以通过操作官唤醒断线的人，使其进入正常的装置运作中。唤醒所有的人，将所有人的幸福指数维持在一定的数值之上，这就是游戏中要求我们做的事。在完成任务之余，游戏中选择的各种"典型性人生"也会让在一边观察的玩家产生浓厚的兴趣，在截稿日的绝望的漫画家、一生都被不幸环绕的不幸之男、懦弱怕事的家里蹲……现实生活中的百态都被浓缩其中，它并不是一款以深刻内涵与剧情为卖点的游戏，但是在成为幸福操作官的这段时间，我们学会了观察，也学会了控制。



运筹出奇　系统篇

创意至上这个理论已经被提出了很久，不过一款游戏是否具有自己独特的光芒并不仅仅依靠于创意。当得到的材料并不那么特别时，有些人却可以利用全新的系统与独特的玩法让一个原本平庸的题材变得引人注目，这种魔法，也令人为之神往。

审判之眼 机神的叛乱

机种：PS3　类型：桌面棋牌

几年前，当《游戏王》掀起了一阵卡片游戏的热潮时，看着那些在桌面上具象化的华丽卡片战争，谁能想像到我们这么快就能亲身体验那种令人热血沸腾的场面？其实本作和《游戏王》原作中将怪物投影在棋盘上的概念并不一样，游戏主要通过印有CyberCode的卡片与九宫格的决斗盘进行，当玩家将卡片放在决斗盘的适当位置时，PS3的周边"Playstation Eye"就可以读取卡片上的数据，将卡片上的怪物以多边形的形式栩栩如生地表现在屏幕上。在本作中，想要使用真实卡片战斗的真实感与华丽的游戏画面被首次结合在了一起，就像是科技与魔法的一次全新融合。





世界围我转

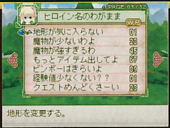
机种：NDS

类型：角色扮演

“太阳可不是围着你一个人转的！”

在各种偶像剧、日剧、港剧、电影中，这句话都以极高的频率不断重复出现在我们耳边，提醒我们这样一个事实：自大可耻。然而，在这款充满了大小姐式任性与胡来的游戏中，这句金玉良言却完全被颠覆了，太阳，原来真的只围着一个人转。

在贵族家庭被众星捧月抚养长大的公主在15岁的一天终于遇到了自己梦想中的完美恋人，然而，作为LV99级冒险者的那位男性，却对养尊处优的大小姐毫无兴趣，为了证明世界围着自己一个人转，公主剪短了头发，带上自己的任性与自尊，以拯救世界为目标开始了冒险，而公主所持有的特技就是惊世骇俗的“任性”。地形不好？没关系，任性一下就可以改变；任务太难了？没关系，任性一下让它简单一点；懒得学魔法？没关系，任性一下让鹦鹉帮自己学吧；队伍全灭了？讨厌！果然还是任性一下避免掉吧！公主的任性指令直接和游戏性连接在了一起，除了改变那些不



喜欢的状态，还可以让同伴把敌人的能力当成装备一样随意替换，让游戏以对自己有利的方式进行，而这些，只需要消耗掉一些“任性点数”。不过可惜的是，尽管公主具有如此大的任性能力，还是不得不为了完成剧情而帮NPC做一些无意义的跑腿活动，相信这也是她和玩家共同的遗憾吧。



“《死亡打字机》系列”

机种：DC 类型：实用软件

在很久之前的学习机年代里，我们惟一可以寓教于乐的打字训练就是学习机中自带的一个不断有英文字母落下的打字软件，然而，当SEGA将其经典射击游戏《死亡之屋》改成了一款使用专用键盘打字的游戏之后，枯燥的打字又一次变成了件有趣的事。这款游戏和原来的《死亡之屋》并没有什么大的不同，只是在主角的背上加了两个显眼的键盘，将攻击敌人的举枪射击改成了打字，玩家只要根据屏幕上给出的短语或单词在规定时间内输入就可以对敌人造成伤害，到了后期的BOSS战甚至还会以谜题的方式给出提示让玩家进行选择。由于将恐怖与打字游戏具有创意地结合在一起，本作甚至一度卷起了“打字风



的热潮，让大批之前对游戏毫无兴趣的女性玩家也开始尝试游戏。而且，本作最有趣的地方在于游戏中给出的各种与恐怖风格截然迥异的短语，像是“大舰巨乳主义”（这个一定是说机战吧）、谁都不能阻止我（通常给出这句短语的丧尸都是第一个被打死的）、暑假的最后一天（制作人还真明白学生最害怕的事情呢）、大事前的小事（对于马上就要见BOSS来说，这句话是没错啦……）。目前，本作又推出了NDS平台上的最新作《丧尸式 英语力苏生术 死亡英语》，不过这次的操作方式则改成了用笔书写英语，爽快度必定也随之大减。

废品名作剧场 涂鸦王国

机种：PS2 类型：角色扮演

让自己亲笔画出来的东西变成活生生的生物，这将是一种什么样的感觉呢？本作就可以帮我们实现这个愿望。

在游戏中，玩家可以随意涂鸦出自己喜欢的生物，这只生物将会变成多边形并成为玩家的同伴，只要一直培养就会使其成长起来变强。由于本作本身就是清新的涂鸦风格，所以对玩家画出的生物还原度非常高，不管画出多么诡异的怪兽也可以活起来，按照玩家想要的方式行动。不过，由于画面是平面的缘故，如果想画出前后两面有微妙不同的人物，则要转动画面画出两面，对绘画能力还是有一定要求的。利用这款游戏，有些玩家甚至创作了一个凉宫春日版《涂鸦王国》，将同伴画成手持武器阿虚的凉宫四处杀敌，创意十足。顺便一提，本作的制作阵容包括了代表日本动画制作最高水平的吉卜力工作室，第二作也于2006年PS2上推出了，无论是游戏本身的玩法还是清新的画面都值得一玩。





驯龙师 音魂

机种：NDS

类型：角色扮演（汉化版）

虽然主线只不过是一款普通的角色扮演游戏，不过本作的系统倒是非常有特色，玩家要利用NDS的麦克风录下各种声音，将这些声音给龙蛋听，之后就会根据声音的不



同孵化出各种不同属性与能力的龙。由于游戏中有水、火、风、地、光、暗等多种属性，而且声音与属性之间的相互影响关系到现在为止都是一个谜团，所以具有探索精神与完美主义精神的玩家们为了尽可能探寻更多可能性，尝试了各种自己所能想到的方法，去工厂录噪音、强迫乐器店老板给自己演奏每种不同乐器的音色、满世界找各种CD、为了孵出水属性的龙让麦克风去录水龙头流水的声音……不过这款游戏的厂商本身还是相当体贴的，为了让玩家都能够孵化出需要用乐器弹奏特定旋律的强力龙蛋，还在官网上放出了一个简易的模拟键盘。

异色代码 双重记忆

机种：NDS 类型：文字冒险（汉化版）

很难想像，一款文字冒险游戏居然会以这样的形式出现在玩家面前，特别是当NDS的机能对我们而言还不是那么熟悉的时候，它就已经将NDS的三大特色机能：触摸、麦克风以及双屏与谜题完美地融合在了一起，创造出了一种全新概念的解谜方式，成为了之后同类作品的参考范本。特别是需要将NDS上下屏合在一起解开谜题的设定，可以说让人眼前一亮，大多数时候，玩家并不会被简单的谜题卡住，而是将更多的精力放在了研究应该怎么摆弄NDS上。当然，作为一款将绝大多数精力都投入到操作上的解谜游戏，本作在剧情及谜题的设定上稍有欠缺，单纯的流程只需要两小时就可以通关，这也正是其最大的不足之处。



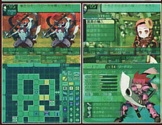




“《世界树迷宫》系列”

机种：NDS　类型：角色扮演





《世界树迷宫》最令人难忘的地方在哪里？在近年来的角色扮演游戏中已属凤毛麟角的难度？让人又爱又恨的迷宫？强到令人发指的敌人？还是它教给了玩家自己动手的乐趣？

在其他角色扮演游戏中的迷宫被一张白纸所代替，玩家所有的，只是一支笔，一个橡皮擦，几名同伴而已。两手空空的勇者们懵懂无知地踏进了迷宫，开始尝试着以自己的能力慢慢理解这个迷宫的困难与可怕。除了防范不小心就会被团灭的结局，还要在不断碰壁后用经验与教训记录下一个个通道、采集点、门扉，找到迷宫的秘密，亲手绘制出一份宝贵的地图，这个过程更真实、更艰辛、也更让人珍惜。

铁骑

机种：Xbox

类型：动作



本作被称为迄今为止最复杂、最有特点的机器人模拟驾驶战斗游戏不会有任何争议，如果有一款游戏可以最真实地重现那些操纵着机器人的驾驶员在舱内的忙乱状态，那么一定非它莫属。数量超过了40个按键的超大型控制台不光看起来压迫力十足，而且每个键位都有其独特的功能，也难怪有人会说，想要玩好这款游戏真恨不得自己能变成八只脚的蜘蛛。在其后推出的续作《铁骑大战》推出了一款键位更多的控制台，甚至还提供了网络服务，玩家可以通过麦克风与战友交谈并制定战术，真实的战斗氛围更浓。不过，在玩过这款游戏后，相信大多数人都不会再羡慕坐在EVA里的那些年轻适格者或是Macross的驾驶员们，光是想像他们要精确操作连手指动作都一丝不苟的机器人，就已经很让人挫败了。



怪盗卢梭

机种：NDS

类型：文字冒险

很难想像一个人要有多沉迷于ACG才能想出这样一款与常理格格不入的游戏，在本作中，现实世界已经和2D世界完全扭曲在一起了，玩家要扮演的是一名年轻的千面怪盗卢梭，而他变装的手段居然是靠笔来画！玩家要在这款游戏中用触控笔将卢梭画成各种东西，除了勉强还可以用常理解释的变装成他人之外，甚至还可以变装成怪兽和窗子，这种能力简直就是神乎其技，根本已经超越了一切物理定律。当然了，鉴于这些变装的对象实在是太诡异了，系统对玩家画出的作品要求也是相当严格的，如果玩家的绘画能力不能够达到“至少可以骗过系统”的程度，那么卢梭也就只有可耻地失败了。



益智之谜 战神的挑战

机种：多机种　类型：益智

作为一款方块连珠类益智游戏来说，本作实在是丰盛得有些过分了，它是益智游戏、是角色扮演、也是策略游戏，就和2007年融合了动作、音乐、策略等要素的大热之作《啪塔砰》一样，本作也以几乎无法归类的丰富内容征服着玩家。玩家要扮演诸侯割据的大陆上的年轻战士，将大陆从恶魔的手中拯救出来，这段冒险以典型的角色扮演游戏方式展开，玩家要完成任务、购买装备、学习技能、挑战敌人，然而一旦进入战斗，游戏便变成了方块益智游戏，将同种颜色的方块连在一起即可消去，胜利后便可获得金钱与经验值。

从游戏的发展中可以看出，类型与类型间的隔阂已经越来越不明显，让各种类型的要素相互交融成为了突破思维定势的手段之一，在这样的游戏中，玩家也体会到了一种完全不同的趣味。





神之一笔 剧情篇

想在剧情上让人眼前一亮并不是件容易的事情，在玩过这么多游戏之后，对于游戏的剧情我们都有了自己的评价标准，而这个标准在大多数时候并不统一。让一些人感动到泪流满面的剧情在另一些人看来，也许只不过是矫情；让一些人胆战心惊的恐慌在另一些人看来，甚至可能昏昏欲睡；让一些人震惊的剧情在另一些人眼中看来，可能早已是冷饭中的冷饭。剧情已经很难再有让人全身心为之一振的特色，但是，胜利者所拥有的，就是那出人意料的神之一笔。

维纳斯与布雷斯

机种：PS2

类型：角色扮演



不老不死的英雄背负着拯救世界、铲除魔物的宿命，这种设定对于角色扮演游戏爱好者来说再熟悉不过了，不过本作并没有将所谓的不老不死仅仅停留于表面，塑造出一个人挡杀人，神挡杀神的无敌型主角，而是更多地将笔墨放在了同伴的离去，世间的变迁以及身为不老不死的英雄所必需忍受的孤独与责任上，这就足以让本作在诸多的同类游戏中出类拔萃。

当为了提升队伍的实力而必须将在一起战斗多年的同伴开除出队的时候；当时隔多年见到了曾经的战友后人时；当因为自己的不忍而让年岁日益老去的同伴在战斗中受到重伤时，那被后人称之为英雄的痛苦与坚忍，被无知无畏的人们所羡慕的不老不死的真谛才终于被我们所明白。





霸王

机种：X360、PS3

类型：动作



在游戏中抛弃正统勇士的路线，而是成为一个充满争议性的恶人，这种吸引人眼球的剧情其实并不或缺，早在超任时代，就有描述主角是反派BOSS对普通民众痛下杀手的游戏诞生，就算是近期，也有以魔王为主角的《勇者别嚣张》等游戏出现。不过，这种一出场就是魔王的游戏其实和一出场就要成为勇士的游戏本质上并无不同，因为玩家同样都在做着游戏所要求我们做的事，同样没有其他的选择。不过，在本作中则有了一个邪恶度的设定，虽然邪恶的制作人本身鼓励玩家的作恶行为，但是玩家仍然可以选择，是成为一个心狠手辣、坏事做尽的恶魔，还是成为一个尽量高风亮节的纯净霸王，以自己的方式改变世界——虽然想做到这一点并不是那么容易。

除此之外，本作最有趣的地方在于充溢于游戏的黑色幽默和对传统奇幻游戏的辛辣讽刺，对经典作品的恶搞也令人会心一笑。





雪割之花

机种：PS、PSP

类型：文字冒险（官方中文版）

在一个冬天永远刮着寒冷北风的海边小镇中，一名大学男生遇到了有生以来最危险的状况。他所暗恋的OL邻居因为挚爱的男友意外去世而丧失了记忆，误将前去探望病情的他认作是已死的男友，为了稳定她的病情惟有欺骗一途，但是这种欺骗，也不可能一直继续下去，什么时候应该坦白，什么时候应该撒谎，在真实与谎言的夹缝间寻找惟一正确的答案，这大概就是主角和玩家仅有的办法。

在本作中存在着数量惊人的结局，但是想要找到一个真正完美的结局却是困难至极，精神已经脆弱到极致的女主角甚至无法接受任何一个打击，她赖以维持生命的意愿比雪花更加脆弱，稍一大意便会遭致最坏的结果。不管是过早地对她坦白还是一直欺骗她到底，最后的结果都将迎来死亡的厄运。整个游戏过程中，这种恐惧与不安一直都会如影随形，每一个决定都与一条生命紧密联系在一起，而那种强烈希望挽救一个人的愿望，可能再也不会如此深切地通过游戏传达给我们。









世界吞噬者

机种：PS2

类型：策略角色扮演



关于善恶黑白的争论永远不会终结，所以背叛与信仰、友情与谎言总是人们关注的焦点，我们都知道，善与恶之间只不过是轻轻戳破一张纸罢了，但是，偏偏有这样一款游戏将它变得比戳破一张纸还要容易，就像是眨眼之间天翻地覆。

本作的开始和所有同类游戏相同，一个类似中世纪的王权世界，一个希望守护世界的主角。在很多很多年之前，强大而邪恶的灵魂被制服，封印在一把剑中，而这把剑当然最后落入了主角的手中。与强大灵魂融合的主角获得了惊人的力量，同时也要面临选择的命运，如果玩家选择了追求强大的力量一方，下一刻，主角便会立即对自己昔日的同伴、亲友甚至于整个村子的人们拔刀相向，在他压倒性的力量面前，无辜的人们如何努力，也只能迎接必死的命运。这是一款在刹那之间就会颠覆之前塑造出的整个美好世界的游戏，如果你一无所知地拿起了他，那么将面对的，很有可能是一段惊心动魄的回忆。



失落的奥德赛

机种：X360

类型：角色扮演（官方中文版）

对于《失落的奥德赛》这款游戏的一切我们并不陌生，不管是主角们历经千年的孤独旅途，还是令人神伤之余也为之感动的结局，不过这里要提到的却并非是游戏主线中那段悲壮的战争，而是游离于游戏主线之外的一段段故事。

在本作进行创作的时候，日本的著名作家重松清就开始为主角凯姆创作一些诞生于自己脑海中的故事。一千年孤独度过的岁月，足以留下无数令人刻骨铭心的回忆，而这些回忆，最后变成了游戏中穿插着的无数小故事"千年之梦"，以文字的形式传达给了玩家们，这种将小说以文字游戏的方式保存在游戏中，供玩家选择阅读的做法不单在角色扮演游戏中绝无仅有，甚至于整个游戏史中也难觅踪迹。比起正篇的剧情来说，这些故事更加真实平实，它们从不同的角度与年代刻画了一千年中的点点滴滴，只有读懂了它们，才会真正明白《失落的奥德赛》的灵魂，而游戏主线，不过是浩瀚长河中的小小一段罢了。





后记

不管在什么时代，特色都是相当重要的概念，特色并不能证明绝对的优秀，但是至少可以说明思想与革新，这恰恰都是我们所关注的重点。让人欣喜的是，在游戏界中从来不缺少千奇百怪的想法，也不曾匮乏花样繁多的革新，游戏前进的脚步从来不曾中止，任何时候，它都以我们难以想像的速度大步向前迈进。

我们热爱具有特色的游戏，正是心中对充满了无限可能的游戏世界满含希望。

文 光年 美编 木仙

她们——游戏业最有影响力的女性

特稿 FEATURED ARTICLE

未来的10年她们可能是重新定义电子游戏含义的人

相比很多的传统行业，电子游戏行业历史不长。而且和很多行业比起来，电子游戏的诞生也有着它的独特背景。上世纪50年代正是美国经济在战后的繁荣时期，而到了动荡的60年代美国的计算机技术仍然在持续高速发展。电子游戏这个产业发源于一帮学院派的极客之手，正如乔布斯在自己的车库里制作了最早的苹果电脑一样，第一台街机则是由创造者布什内尔在自己女儿的房间里制作出来的。可以说，这个初期技术性远高于娱乐性的行业自打诞生就有着美国车库文化的基因。

这个由男性缔造的行业就算时至今日仍然能让我们从中嗅到强烈的男性荷尔蒙的气息，电子游戏的主角多数是男性，而被男性创造者和受众所喜爱的射击、格斗、勇士、太空船等题材长盛不衰自然也是情理之中的事。与之相应的女性角色则是万年不变的被拯救者、柔弱者、甚至是聊胜于无的点缀。哦，当然，你可能会提到那个声名显赫的劳拉小姐，不过看看她夸张地胸部和紧身地衣服就会明白，那不过是换一种方式来吸引男性玩家罢了。

与其问为什么女生不喜欢玩游戏，还不如问问是谁制作了这些游戏。你可以先在脑子里搜索一遍你所熟知的那些游戏制作人中到底有几个女性，然后就会轻叹一口气。大概只有去年《刺客信条》的美女制作人婕德·雷蒙德是能让你稍有些印象的。

根据美国西北媒体培训机构2004年9月发布的调查结果，在游戏业中女性员工的比例仅占17%。这无疑是一个极不平衡的比例。不过随着近年游戏市场不断的向男性以外的市场扩张，玩家群体的变化也让越来越多的女性成为了游戏制作中不可或缺的一股新力量。

开发《天剑》的Ninja Theory小组的游戏制作人妮娜·克里斯藤森曾表示："游戏要想变成大众媒体的关键就在于女性群体。"而越来越多的女性加入游戏业也让电子游戏开始了新一轮的蜕变。尽管一直以来电子游戏也都被认为是男性的行业，不过天赋和创造游戏的激情从来都是超越性别的。现在当你在玩通了一款让你激动不已的游戏大作之后，或许它的创造者正是一位女性。

我们在很多的知名公司的各种游戏岗位上都能见到女性的身影，从游戏的制作人、游戏的编剧，监制到关卡设计师、美术师甚至是游戏公司的总裁。她们成为了很多游戏开发过程中举足轻重的人。



现任EA游戏监制 露西·布拉德肖 Lucy Bradshaw



作为一位成功的游戏监制，露西目前正在负责一款让整个业界都在瞩目的作品——威尔·莱特制作的《孢子》。目前在以独到创意出名的Maxis工作室，她正是负责产品开发的副总裁。在过去她也有《模拟人生2》、《模拟城市4》这样称得上辉煌的作品。可以说她在过去的10年间对于"《模拟人生》系列"有着举足轻重的地位。

而在1997年正式进入EA的Maxis工作室之前。露西已经在Activision和LucasArts这样的大牌厂商打拼了很多年。

在今年的Women in Games国际会议上，露西作为发言人表示鼓励更多的女性可以加入到游戏行业中担任创造性的工作。而她也一直以追求创新的准则来为游戏开发团队提出专业的意见。

她的同事Sheri这样评价："我很敬重露西，她是当今游戏界的女性中最具竞争力、影响力，最专业的代表。她曾经指导制作了《猴岛小英雄2》、《麦登橄榄球》和《模拟人生》这样家喻户晓的游戏。她的天赋和成就都让人尊敬。我很期待着她的团队为我们带来的下一款游戏《孢子》。"



现任索尼在线娱乐公司首席游戏设计师
拉若林·麦克威廉姆斯
Laralyn McWilliams



作为索尼公司在圣地亚哥分部的首席设计师，拉若林目前在开发一款名为《自由领域》的全新游戏，这将是一款跨性别的免费 MMO 游戏。

拉若林在上世纪的 90 年代初加入了游戏行业。当时她将自己制作的第一款冒险游戏成功的卖给了 Micropose 公司。随后她成为了 Edge of Reality 公司的一名项目监督。她的职业经历中最辉煌的时候是在加入 Pandemic 工作室之后，在这里她参与了一系列知名游戏的开发过程，其中包括《雇佣兵》、《星球大战 战斗前线》以及受到业界好评的战略战术射击游戏《全能勇士》。

现任Creat工作室制作人
琳达·库瑞
Linda Currie



琳达是《动物园大亨》和《动物园大亨 2 灭绝动物》的首席设计师。她还拥有一家自己的游戏设计工作室 Blue Fang Games。这位女性在设计时有着自己独到的眼光和理念，她开发的游戏通常都是面向有着广泛基础的家庭市场，致力于创作出“以动物王国为基础的引人注目、动人的游戏。”

琳达有着近 25 年的电子游戏业工作经历。可能你无法想像这个留着银色短发的女制作人曾经也制作过硬派的战略游戏《铁血联盟》。而她参与制作的《巫术 8》也在 2001 年赢得过《电子游戏世界》杂志的年度角色扮演游戏奖。

在游戏业刚刚起步阶段，女性的制作人还寥寥无几的时候，琳达就已经独当一面开始设计自己的游戏了。同时期的布兰达也说道：“琳达和我曾经合作过很多类似于《巫术》这样很棒的游戏系列，而她现在还继续活跃在游戏设计界制作《动物园大亨》这样的游戏。她是一个很低调的人，几乎不会引起别人的注意。但是他一直在为业界提供者很棒的灵感，可以说她已经跻身于顶尖女性制作人的行列。”

现任微软游戏工作室监制
劳拉·芙瑞尔
Laura Fryer



从 1995 年起，劳拉·芙瑞尔一直作为微软游戏工作室的首批成员工作至今的元老级员工。在她在游戏业工作的 13 年中为 Xbox 平台和 Windows 操作系统推出了大量的热卖作品。她早期参与的大作包括飞行射击游戏《血色苍穹》，而最近负责过的作品则是 X360 上扛鼎大作《战争机器》。当然目前劳拉最关注的工作就是正在紧张开发中的续作《战争机器 2》。



除此之外她也是 MSN 的休闲游戏网站 Zone.com 的建立者，为微软的争得了休闲游戏市场的份额。劳拉曾经担任过 Xbox 高级技术组的监督，随着微软的 X360 开始在次世代游戏市场中占据中占有越来越重要的地位，劳拉也逐渐成为了业界最具影响力的女性之一。她创立了 Xbox 顾问组并且组织一年一度的全球 Xbox 游戏开发者大会。她带领的团队和多个第三方制作组保持紧密合作，并为他们提供技术支持，让 X360 上诞生了不少的高素质的游戏。可以说她正是游戏界未来的塑造者之一。

现任2K Marin游戏监制
阿丽莎·芬利
Alyssa Finley



说到阿丽莎 · 芬利，可能即便是很多男性玩家也要开始尖叫了。没错，她最新的得意之作就是 2007 年游戏业界的一匹黑马——《生化奇兵》！实际上在爱丽莎的职业生涯中几乎曾和业界所有的大牌厂商合作推出过游戏。

在最近的几年，她和 EA 合作推出过《指环王 双塔奇谋》、和雅达利合作推出过《被遗忘的国度 魔石》，曾和育碧合作推出了《光芒之池 2 剑与魔法的传说》。



在进入 2K Marin 工作室之前，她还曾经为乐高、Stormfront Studios 以及 Irrational Games 多家游戏工作室工作。可以说在诸多女性从业者中阿丽莎是最具技术背景的，她在 1992 年进入第一家游戏公司时曾经是以一名程序员的角色加入的。阿丽莎说：“是一个偶然的机会让我成为了一个游戏程序员，同样也是一个巧合让我进入了游戏行业。”不过，现在阿丽莎当然已经成为了资深的制作人。

在 2007 年《生化奇兵》得到广泛赞誉之时，芬利的游戏制作生涯也到达了顶峰。

《生化奇兵》的价值不仅体现在故事、设计和角色方面的全面革新，更是体现在它对于现在业界所认为的什么是好玩的游戏这一定义提出了新的挑战 。

现任EA首席游戏设计师
罗宾·哈妮克
Robin Hunicke



目前 EA 公司休闲娱乐部门的首席游戏设计师罗宾 · 哈妮克 2005 年时曾经是知名的《模拟人生》开发组的一员。在那段时间里她参与制作了《我的模拟人生》和《模拟人生 2 创业》。最近罗宾刚刚和著名导演史蒂芬 · 斯皮尔伯格合作开发完成了极富创意的物理解谜游戏《轰隆魔块》。

正如她所开发的游戏一样，罗宾也是一个热爱生活，喜欢活泼创意的人。在每年的游戏开发者大会中她也是一个绝对的活跃分子，正是在她主持的游戏设计和实验游戏单元里，发掘出了像《洞穴》和《块魂》这样后来作为商业游戏大受好评的创意作品。

可以说罗宾善于在业界发出自己的声音。为 Wii 主机特别设计的《我的模拟人生》是她亲手创作的一个分支系列。游戏的角色更加风格化，充满了童稚的趣味。

她的同事邦尼认为：“罗宾个人化的创作角度让她的作品充满了令人兴奋的新鲜元素。”而且作为一位女性制作人，罗宾还开设了自己独特的制作人博客 GewGaw，从女性的视角来解析游戏，也成为了相当受人欢迎的游戏博客。



■《我的模拟人生》游戏画面



现任Valve关卡设计师
基姆·斯威夫特 Kim Swift

想在以《半条命》品牌闻名于世的Valve工作室成为首席设计师可不是件容易的事。但基姆·斯威夫特做到了，尽管她目前只推出了一款商业作品《洞穴》。但是这款游戏的革新度、幽默感以及获得的赞誉足以让人看到基姆的潜力。这款随《半条命2橙盒版》一起上市的独特游戏让整个业界都为她而鼓掌。

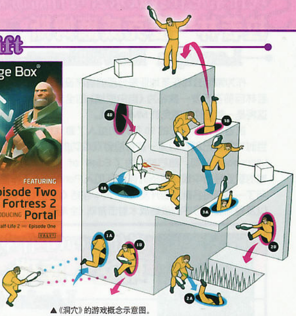
对于游戏业来说基姆还只是一个新丁。2005年她毕业于DigiPen学院，刚毕业就被Valve公司录用。实际上《洞穴》的创意自她还在大学读书时就已经萌生了。

2007年而作为游戏界最专业的奖项游戏开发选择奖正式颁发给了《洞穴》这款看似不起眼的游戏。

“做一些新的东西往往也意味着很大的危险，如果往已有的东西中加入一些革新往往可以打散原有的结构创造出新的东西。”基姆在开发中常常抱有一旦尝试什么东西就一定要尽其所能做到最好的信念。



在《洞穴》的开发团队中实际上有不少的成员都是年轻的女设计师，显然《洞穴》只是基姆和同伴们小试牛刀的作品，相信未来她们还会为我们带来更加惊人的作品。



▲《洞穴》的游戏概念示意图。

卡内基·梅隆大学艺术系客座助理教授
希瑟·凯莉 Heather Kelley



有着12年游戏从业经历的希瑟几乎尝试了所有和游戏相关的制作。从次世代游戏到互动玩具，甚至是女生的网络聊天室。尽管目前希瑟正在大学中担任客座助理教授。不过在这之前，她一直在育碧设在蒙特利尔的工作室进行人工智能和行为动作方面的游戏设计工作。

希瑟既开发过《A.I. Puzzler》这样的休闲游戏，也开发过多款核心向的游戏。她的兴趣在于一些实验性的和非传统的游戏设计。在知名的《分裂细胞 混沌理论》中她担任关卡设计师和多媒体美术师的工作。比如在PS2版的浴室这个关卡中的单人任务就是希瑟设计的，她巧妙的利用浴室的蒸汽代替了传统潜入的一些障碍物，你可以利用蒸汽来伏击对手。取得了电影般的效果和很高的投入感。



她通常都希望在不牺牲游戏品质的情况下设计一些出人意料的元素，不仅仅可以让核心玩家有新鲜感，也可以吸引更多的新玩家，尤其是女性玩家。

加州艺术学院程序设计学科教授
布兰达·劳雷尔 Brenda Laurel



1996年时，布兰达·劳雷尔和人合作建立了Purple Moon工作室，这也是第一家专注于开发女性游戏的游戏设计公司。不过在那之前，布兰达实际很早就成为了游戏业界的一员。上世纪80年代，布兰达曾经先后在Cybervision、雅达利和Activision公司做过游戏设计师和游戏研发的工作。直到1990年她参与建立了Telepresence研发公司专注于虚拟现实的研究。

实际上相比其他的女性游戏制作人员，她更像是一位新媒体的研究者和开发者。她在这方面的著作很多，《人机互动设计的艺术》、《电脑是剧场》都是电子游戏研究方面的知名作品。

从业多年的布兰达在游戏业的很多方面都取得了惊人的成绩，她是一个开发者、一个设计师、一个研究者。尽管按照目前的游戏市场份额，针对女性的游戏注定不会是热门产品。不过她对于开拓女性玩家的市场起着领导性的作用。

布兰达见证了电子游戏由雅达利世代的小圈子文化变成今天价值百万的大众娱乐。一直以来游戏业都有着“女孩们不会玩电子游戏”的偏见。她有着敏锐的观察力和足够的勇气，想用亲身的实践来证明这句话是错误的。

现任萨瓦那艺术设计学院互动设计及游戏开发学科教授
布兰达·布拉斯维特 Brenda Brathwaite



布兰达职业生涯至今开发过22款商业游戏，有着25年的游戏业从业经历。她在电子游戏界的丰富经验让人惊奇。她参与开发的游戏从历史悠久的角色扮演游戏《巫术》到模拟经营类的《花花公子 豪宅》，种类不一而足。早在1981年她就开始参与到游戏的开发中，最早只是公司的一名普通测试员，不过她的勤奋努力让她很快脱颖而出一步一步从游戏设计师、游戏内容创作最后走到了首席设计师的职位。她可以说是目前为止游戏业从业经历最长的女性，堪称游戏业女性从业者的一个活的编年史。

目前她身兼学院的教授和游戏设计师二职。

最近布拉斯维特被选为国际游戏开发者协会的组委会成员，她的重点研究课题是“互动媒体中的性表现”。她对于这一课题的关注和研究，也让业界对于互动游戏的研究更加广泛和深入。

现任苏珊·欧康纳编剧工作室游戏编剧

苏珊·欧康纳

Susan O'Connor



在游戏的制作中除了游戏关卡设计师、美术师这样比较常见的职业之外，实际上游戏编剧的作用正在变的越来越重要。《毁灭战士》的创造者约翰·卡马克曾经放言："游戏中的故事该如女人的裙子，越短越好。"不过现在的游戏发展显然早过了那个充斥着男权主义和简单剧情的时代。随着成年人游猎广泛。像是 Activision，Midway，以及微软这样的大牌厂商都曾和她合作过。

近期由她编剧的热门游戏名单绝对会让你眼前一亮，名单中包括《生化奇兵》、《战争机器》还有未上市的《孤岛惊魂 2》。其中《生化奇兵》为她赢得了 2007 年年度最佳编剧的荣耀。2005 年她发起了游戏业编剧会议。目前她在和知名厂商 Radical Entertainment 一起合作一款尚未公布的游戏新作。

实际上从《生化奇兵》中我们就可



360短讯

从本期开始，大事记版块改为短讯。因为真正的大事一般都进了新闻，就算在专页里也肯定会单独解说，叫大事记不太合适，所以改为短讯，专为大家提供 X360 相关资讯补遗。

★“《传说》系列”的片头属于玩家必看的内容之一，现在《薄暮传说》片头动画视频已经公布，大家可以去 levelup.cn 观看。详细地址为 http://www.levelup.cn/news/NewsDetails/2008-6-26/999991224.shtml

★采用和《偶像大师》限定面板同样设计和工艺的《薄暮传说》限定面板，一经公布便引起很大反响。由于此面板只会随《薄暮传说》同捆版 X360 套装发售，不单卖，因此价格已经开始暴炒。届时势必会引发大量买椟还珠的行为。

★有谣言称 Capcom 将在 E3 展上宣布《生化危机 5》为 X360 限期独占游戏，此言一出，舆论大哗。Capcom 不得不作出解释说：“这是错误的。《生化危机 5》是一款跨平台发售作品，我们的跨平台发展战略已经决定了这一点。”但这个解释对于“《生化危机 5》是否为 X360 限期独占游戏”的问题避而不谈，看来还得看 E3 展的消息了。

★2007 年 7 月，《使命召唤 4 现代战争》的开发商 Infinity Ward 曾举办过由玩家来挑选游戏封面的活动，官方放出了 5 张备选封面图供大家挑选，最后入选的就是大家非常熟悉的那个长得酷似葛优的美国大兵图案。现在《使命召唤 战火世界》也同样流出了 5 张封面图，想必这便是新一轮活动开始了，不知各位喜欢哪个图案呢？（纱迦觉得除了右上角的那张，其他的图案没啥区别。）



★《超级街头霸王 II Turbo 高清混合版》的 BETA 版测试已经开始！不过玩家必须购买 XBLA 游戏《战场之狼 3》后才能获得此游戏的测试资格，过期不候。

★颇受玩家关注的经典美少女恋爱游戏《CLANNAD》X360 版已经决定于 8 月 28 日发售。不过由于之前已推出过 PSP 版，这次的 X360 版光是画面上有所加强的话，恐怕难以卖好。

360热线

江苏 钱均：我想问一下，如果我改机后下线玩 D 版，在线玩 Z 版，会不会被 BAN？如果这个问题的答案为“会”，我还想问一下，如果我改机之后始终不上线，先玩 D 版，等到以后收入高了再把机器刷回来玩 Z 版，会不会被 BAN？

两个问题的答案都是“会”。目前还没人知道微软 BAN 机的原理，现在的确有人依然能够享受既玩 D 版又不被 BAN 的待遇，但这种人已经越来越少。至于你说的刷回来玩 Z 版的问题，这个是没有用的，只要你联在 LIVE 上，微软可以得知你对机器进行过的任何改造，就算是改风扇、换硬盘等和玩 D 版无关的举动，微软同样了如指掌。除非你的改造仅限于贴个贴纸之类的皮毛。

另外补充一下，招商银行的 JCB 卡目前仍可用于日服购物，有条件的玩家不妨试试。但不推荐用信用卡来充值金会员。

360卖场

最近 LIVE 上的好东西还真不少，NBGI 猝然发力，悍然抛出《薄暮传说》的试玩版，而且无任何下载限制，着实慷慨。一月一度的《皇牌空战 6 解放的战火》偶像涂装继续放出，这回放出的是 FANS 们呼声很高的三浦梓和秋月律子涂装。《偶像大师 Live for You!》这回的新曲名为《i》，在之前的 CD 中就已经登场过，对于铁杆 FANS 来说没啥新鲜感，不过 NBGI 又适时地追加了一套全新的泳装以平息反对呼声，其色诱战术居心险恶。



新出的 XBLA 游戏中，个人对《海洋生物大巡游》颇感兴趣，因为这种海洋游戏向来都是我的最爱。结果下载了试玩版之后才发现，这游戏里的海洋生物居然全是卡通的，令我兴致大减。相比之下《破坏元素》还算凑合。

值得一提的是最近 LIVE 上的影像资源极为丰富，配合微软的 RPG14 连发豪言，《星之海洋 4》、《最后的神迹》等都有影像下载，本期光盘中亦有收录。此外还有《使命召唤 战火世界》、《少女巡航机 G》、《救世魔神》也有最新影像上线。《命令与征服 3 凯恩之怒》还提供了免费主题和图标，这种免费的东西可是相当罕见的，不要错过。

近期重要更新内容	
皇牌空战6 解放的战火	多种全新涂装，价格不等
偶像大师Live for You!	1首新曲，8件服饰，2个情景剧，总计5900点
战地：恶人连	试玩版，免费
薄暮传说	试玩版，免费
PRIZE FIGHTER	试玩版，免费，金会员限定
罪恶装备XX #RELOAD	Xbox游戏，1200点
斯派罗的传说 新的开始	Xbox游戏，1200点
MARATHON:DURANDAL	杀戮地图套件，250点
海洋生物大巡游	原名：Sea Life Safari，XBLA游戏，800点
破坏元素	原名：Elements of Destruction，XBLA游戏，800点
摇滚乐队	4首新曲，合计560点

360拍案

6 月 10 日，《星之海洋 4》宣布对应的平台为 X360，令不少玩家大跌眼镜。“《星之海洋》系列”虽然过去也在 SFC 和 GBC 上推出过，但大部分时间都是在 PS 系主机上推出的。加上 X360 在日本销量惨淡，按理说这种日式角色扮演游戏的首选应该是 PS3 才对。

之前《星之海洋 4》的机种一直为“未定”，大部分人都以为其可能不出“PS3”和“PS3/X360”两种。不过游戏制作人山岸功典在接受 TeamXbox 的采访时，说出了令大家意想不到的话。他说，《星之海洋 4》从一开始就定为是 X360 的游戏，所谓的“未定”只是未决定是否要往 PS3 上做而已，而现在的答案是暂时没有 PS3 版的计划。

为何山岸功典会做出这样的决定？我们不妨回顾一下《星之海洋 3》的往事。《星之海洋 3》本来定于 2002 年末商战，但同时期还有 Namco 的《宿命传说 2》。了解这两个系列的人一定知道它们之间微妙的关系，而且当时《宿命传说 2》气势如虹，喊出了百万销量的口号，因此 Tri-Ace 最后选择了退缩，改于 2003 年 2 月 27 日发售。

但延期之后的《星之海洋 3》并没有表现出更高的品质，反而出现了大量恶性 BUG（包括掉档和死机），Tri-Ace 很快就发表声明，指责是 SONY 新发布的开发工具造成了这一事故，SONY 并没有否认其指责，看来此事的确属实。此事件导致《星之海洋 3》在与《宿命传说 2》的比拼中落了下风，更造成了玩家对其游戏品质的严重不信任感。今天《星之海洋 4》首选 X360，和这个事件不无关系。

当然最重要的是，美版《星之海洋 3》取得了不错的销量。美版《星之海洋 3》实际上是《星之海洋 3 导演剪辑版》，发售时间很晚，但在北美取得了不俗的销量。《星之海洋 4》如果出在 PS3 上，在日本销量肯定会比 X360 多不少，但比起更加广大的北美市场来说，显然只有 X360 才能创造 3 代的奇迹。这才是《星之海洋 4》选择 X360 的主要原因。



那么为什么不跨平台，而是 X360 独占呢？我想原因很简单，Tri-Ace 没那么多的人力，要双版本发售的话估计 2010 年也未必能推出。不过 Tri-Ace 现在也没把话说死，说不定以后会给 PS3 一个《星之海洋 4 导演剪辑版》。

满分神作 昔日 DC 的满分经典大作《灵魂能力》（SOUL CALIBUR）将以 XBLA 的形式登陆 X360，7 月 2 日开放下载，售价 800 点微软点数。XBLA 版对应 1080p，但游戏内容有大幅删减，去掉了收集要素，不支持网络对战，全隐藏要素初期即可使用。这多少令喜欢怀旧的玩家有些不满，看来 DC 版的经典程度是无可动摇的。

Wii世代 Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



最近突遇飞来横祸，因为折腾3.3的系统丢了Wii的诸多存档，在这里友情提醒一下大家，记得一定要过一段时间备份一下Wii的存档，否则真的是会欲哭无泪的，特别是Wiiware破解之后存档被毁的几率大幅上涨……

《马里奥棒球》是款好游戏，只是体感操作的强度稍嫌不足，算是个遗憾。游戏的模式那是相当的丰富，个人感觉近期能够跟这款游戏在耐玩度上有一拼的Wii平台作品就只有《世嘉超级明星网球》了。我在游戏中最大的怨念就在于无法反应迅速接球，搞的每次轮到我防守的时候都会丢分，不爽！

小炎说事

从得罪玩家群体到大容量存储外设



“只有游戏狂和宅男才会需要大容量存储设备！”这是任天堂欧洲分社高级主管Laurent Fischer日前针对媒体提问所作出的回答。噢！天晓得这个家伙当时是怎么想的，难道他不知道自己所说的这番话将会在玩家群体中产生什么样的恶劣影响吗！

机内存储空间过小，这是Wii的一大缺陷所在。本来，这个问题并没有像今天这样被摆上桌面。对于那小得可怜的512内置闪存空间，单纯存储一些游戏记录、歌曲、照片以及通过购物频道购买的虚拟主机游戏都不在话下。即便是空间不够用，那么玩家还可以通过SD卡来将平时不用的数据文件拷贝出来。但对于目前兴起的WiiWare游戏来说，存储空间不足的问题就显得尤为严重了。要知道WiiWare游戏是需要安装才能够使用的，无法通过SD卡转移游戏文件。如此一来，玩家要么只能在下载游戏的数量上有所取舍，要么只能将其他可以转移的数据统统转移到SD卡中以便给WiiWare游戏腾出极为有限的安装空间。



就在Laurent Fischer在媒体面前不言不逊之后，这位来自任天堂的高官似乎意识到自己闯下了大祸。在随后接受来自GamesIndustry记者的采访时，Fischer承认了自己的过失之处，但同时又表示，即便目前任天堂已经认识到了存储空间过小对主机今后发展所带来的不利因素，但暂时还没有推出扩展存储外设的计划。

看来，作为玩家的我们在短时间内是不可能指望诸如“Wii专用外接硬盘”这类设备的出现了。不过，也许Fischer的说法只是游戏厂商惯用的文字游戏而已。眼看E3就临近了，任天堂肯定会在展会期间公布它的一些重头产品。希望在这些即将公布的内容当中，我们能够看到自己所渴望出现的东西。

Wii八卦一箩筐

马里奥形象被盗用！原来外国的月亮也不圆

各位看官是不是觉得这个招牌上的人物有点眼熟？对，马里奥大叔的造型被盗用啦！这家名叫“Pancho Bigotes”的墨西哥餐厅给身材矮胖的马里奥套上了富有墨西哥民族特色的服装，并且带上了草帽贴上了大胡子，然后便堂而皇之的将其搬上了餐厅的招牌。现在你总该明白了吧，原来外国人也喜欢玩克隆和盗版，这并不是国内山寨厂的专利。



Wii天堂之声 关注

Wii玩家醒目！任天堂官方3.3J版本固件升级开始！



近期，任天堂日本官方网站上发布了最新的Wii主机固件升级消息。经过相当长一段时间的沉寂之后，Wii主机终于可以再次进行升级了。新的固件的主要针对原有的漏洞进行了修补，此外还进一步强化了Mii频道的功能。不过，对于喜欢安装自制破解软件的玩家来说，这一次的升级显然是弊大于利。因为新的固件包中专门针对原有的漏洞进行了修改，如果联机升级，那么之前惯用的那些自制软件和游戏就无法正常运行。总之，如果你还想继续品尝免费的午餐，那么这一次的升级就只能完全无视了。

更多细节公布！梦幻般的《空中杀手》

最近，负责制作Wii平台模拟空战游戏《空中杀手》的原《皇牌空战》小组公开了游戏的更多细节。虽然游戏的系统并没有直接公布，但对于熟悉《皇牌空战》系列”的玩家来说，完全可以从这些已经公开的游戏画面中读取重要信息。游戏画面的布局与《皇牌空战》可以说是相当接近：位于左下角的雷达显示屏、正上方的语音对话框、右侧的基本飞行数据等等。此外，游戏的名字也正式确定为《空中杀手 无罪的王牌》。



近期通过调查发现，市面上普遍采用的Wii改机芯片仍然是以D2CKey为主，而之前曾经介绍过的WASABI新一代直读芯片由于成本和技术问题还没有普遍采用。近期如果想为主机家装直读，可要特别注意哦！





截稿之前Konami官方公布了大量《PES2009》的清晰图片，从图片上看本作的画面还是有进步的，球员的建模细致了不少，但是目前来看球鞋和球队的授权情况还是没有什么好转。最重要的就是帧数了，Konami这次千万可别犯去年的低级错误了。

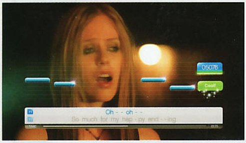
没想到一款模拟经营性质的游戏居然能让人兴致勃勃地玩上一个晚上，我们可以把《四季庭》当作一个庭园版的《非洲》，虽然缺少了非洲大自然的广阔和冒险，但是却多了一分雅致与宁静，推荐有条件的玩家一试。

近期关注 HOTSPOT



前不久的一天正盘算着买艘帆船开始为期两年环球旅行的飞行员同志（此消息为当事人亲口所述，不过据说帆船的价格为几百万到2亿之间不等，看着每天中午啃面包的飞行员，火云对此消息的真伪表示怀疑）拿着一套《SingStar》的套装兴冲冲地跑到众编面前大手一挥："同志们跟我K歌去！"。于是，编辑部众麦霸一瞬间便聚集在游戏室之内，当然，其中也不乏像火云这样的凑热闹之徒。正在众人跃跃欲试之时，没想到瓶颈来得如此之快，《SingStar》套装的包装出乎意料的——结实。飞行员动用了剪刀、美工刀等一系列"凶器"才将那个可恶的硬塑料壳拆开，工程难度直逼当年拆美版Xbox手柄包装。套装中共包含一张《歌星》游戏、两个麦克风和USB接口转换器。

如果你以为这只是一款同捆麦克风的高清卡拉OK蓝光碟，那就大错特错了。本作的玩法可是非常正统的音乐游戏套路，播放歌曲时画面中会出现一条条正确的音准线，唱歌的人所发出的声音与音准线重合才能得分，系统还会根据唱歌者的声音准度给出诸如"Cool"和"Bad"等评价，想要获得高分就必须连续将音唱准。不过低难度下系统对音准的判定十分宽松，这为喜欢投机取巧的人提供了可乘之机，飞行员就是如此。飞行员拿着麦克风正在与围观的观众交流玩法时，却发现即使不跟着歌词瞎喊，只要大概在那个调子上就能得分。于是，得意忘形的飞行员开始了鬼哭狼嚎的"诗朗诵"，慷慨激昂之势大有"我以我心向明月"的风采（危险示范，请勿模仿）。这下可苦了在一旁围观的众编，除了一脸陶醉的飞行员之外，其他人基本都是痛不欲生地抱头堵耳，就连在游戏室外排版的美编一刀也忍受不了这般摧残，推门而入对着飞行员央求道："给你一百块钱，你害别人去吧……"。飞行员的演唱会在众人的强烈谴责下不得不中止，而他本人也被剥夺唱歌的权利，最终本次K歌活动在众人每人一首拿手曲目的友好欢快气氛之下结束。



该游戏还对应PlayStation Eye，玩家可以将歌曲MV替换成摄像头中自己的"英姿"，真正地过上一把歌星瘾。比较遗憾的是该游戏还没有在亚洲地区发售，所以无论是光盘中还是PSN上提供下载的都是欧美流行歌曲，喜欢亚洲流行音乐的玩家可能还要再等上一段时间了。毕竟这款游戏的赚钱方式主要是通过PSN付费下载，SCE不可能对亚洲这么大一份市场无动于衷。

本期红榜 LEADERBOARD

四季庭

■原名：四季庭　■类型：模拟经营

这是一款能够使你心情放松的游戏，玩家可以在游戏中提供的庭院中尽情发挥，上百种的花草树木和各种装饰品都是玩家的素材。游戏开始时为玩家提供的素材很少，只有不断地进行种植才能获得新的素材（植物经过一段时间会枯萎，玩家也可以对植物的生长进行加快或倒退的操作）。如果庭园中的景色足够美，还可吸引小动物进入庭院中。究竟怎样才能把自己的庭园打扮得漂漂亮亮，没有点规划和审美还真是不行。随着游戏时间的经过，庭院中还会发生昼夜与四季更替，天气的变化自然也是少不了的。玩家还可以随时对庭院中的景色进行拍照，照片能够直接保存到PS3硬盘的图片目录下。如果对自己拍摄的照片有自信，还可以将它们上传到官方服务器与其他玩家分享（火云实在是没有什么艺术细胞，只能靠搞怪取胜了）。6月26日起PSN日服开始提供《四季庭》的下载服务，本作的价格为1500日元，使用联盟下载法（5人2折）每人只需20元左右人民币就可以将此作收入硬盘中。



神机大事记 InfoStation

● PS3的手柄自从伴随着主机发售后就一路波澜，不停地有这样那样的传闻，振动刚刚回归不久就又有新的消息放出来了。这次是欧洲权威媒体GamesIndustry的报道，他们声称索尼正在秘密研发一种新的PS3动作感应手柄，这种新手柄将会分为两个部分组成。不过他们刚放出话去不久就被美国的一个著名游戏博客矫正。他们自称从业内人事那里套出了口风，这个新手柄将由许多装置"合体"而成，玩家可以根据游戏的设计将手柄拆成几个部分来进行操作。这个听起来像是未来科技的手柄可信度有多高呢？看来只有索尼自己知道了。

●随着《MGS4》发售后在全世界范围捷报连连，Konami也发挥了吃水不忘掘井人的精神，为玩家推出了工具软件《Metal Gear Solid4 Database》。软件收录了系列7部作品的登场任务、兵器与设定等大量数据，并具备用语事典、人物关系图、年表三项搜索机能，玩家可以方便地进行查阅。该软件从6月19日开始在PSN上免费为玩家提供下载，即使没有购买《MGS4》的玩家也可以下载浏览。害怕被剧透的玩家也不必担心，因为该数据库会与你PS3内的《MGS4》进行联动，没有玩到的剧情会被黑色块盖住。不过需要注意的是，日、美、欧版游戏需要去各自地区PSN服务器进行下载。

● "重振游戏业务是索尼首要目标。"这是索尼集团当头老大霍华德·斯金格在参加公司年度股东大会时向股东们表示的。他相信集团目前的首要目标应该是重振游戏和电视业务并尽快让这两个部门实现赢利。毕竟PS3消耗了索尼太多的精力，现在是该进行收获点东西了。至于何时以及通过何种手段振兴这两个部门的业务，斯金格在发言中并没有做出具体的解释，但根据之前索尼官方在财政报告中的预期，借助硬件制造成本的大幅下降，PS3业务将从集团的下一个财政年度开始实现赢利。

● CRI Middleware公司日前宣布，家用游戏机开发器材、大幅缩短游戏读盘时间的开发工具"FILE MAJIK PRO"的PS3专用版将免费向游戏开发者提供。FILE MAJIK PRO是一种对游戏数据进行压缩、展开以及文件配置优化从而达到缩短游戏读盘时间的新技术，使用该技术PS3、Wii、X360、PSP等平台游戏的读盘时间可缩短为原来的1/2，NDS游戏的读盘时间也能够大幅缩短。看起来这套工具可以大大缩短玩家在读盘时的等待时间，不过这是否会加大主机光头的负荷还不得而知。

CRI File System
ファイルマジックPRO
PROFESSIONAL EDITION
for PLAYSTATION 3

奖杯系统前瞻

据传闻即将在2.40系统中加入的奖杯系统中的奖杯分铜、银、金、白金四种，其中白金奖杯的入手条件为获得该游戏的其他奖杯。每种奖杯都有对应不同的点数，每个游戏的奖杯点数上限不同。与成就系统的点数不同的是奖杯系统将采用升级制度。

游戏立方 GAME³

Vol. 150

栏目主持 ACE飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

六月底到七月初应该是正在上学的读者们考试的日子，经历风雨之后必然会出现彩虹，7月和8月的假期想好怎么去度过了吗？看看电影、顺便再旅个游？还是美美地在家里吹着空调打游戏？小编们前几日便去影院看了《功夫熊猫》，从电影开始的那一分钟起一直笑到了影片放映完毕，真是近期内消暑的佳作，据说周末两天的国内票房已经超过两千万了，看来这将中国式传说附上美国式的幽默还真是有搞头呀。随着PS3上的《头文字D》的发售，国内玩家对这款赛车动漫作品改编的街机佳作的向往度肯定又上升了一截，玩不到不要紧，先让我们去日本的东京瞧一瞧这个系列新推出的街机框体吧，过过眼瘾也是不错的。

多边共享区

ENTER THE GAME

鬪劇'08

THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT



游天堂 提供

2007年是中国《KOF》饭的节日，斗剧07《KOF98》项目中国代表曾卓君拿到了冠军，登上了世界格斗的巅峰。时过境迁，舞台很快转移到了今年6月14日的上海喜相逢游戏。喜相逢游戏地处闹市阡陌淮海路商圈，硬件设施十分完善，也为中外玩家交流提供了良好的平台。本次斗剧申请的项目是3D格斗鼻祖《VF5》和《KOF》的新作《KOF98UM》。其中《KOF98UM》的比赛无疑是由最激动人心的，因为有“中国KOF神话”之称的广州小孩曾卓君参加。他在比赛时也抛出了：“我来上海就是为了拿冠军！”的豪言壮语。果不其然，曾卓君在众多选手面前展现出了压倒型的优势，以坂崎由莉、莉安娜、克劳撒的阵容获得了最后的冠军。当问到对这款新游戏的评价时，曾卓君还是表示出了很大的兴致：“新游戏看点还是很多的，虽然画面和10年前都没多大区别，但是模式和角色可挖掘研究的地方还是很多的。也觉得今年日本总决赛的舞台会很灿烂。”另一位来自衡阳的选手罗勋也赢得了中国代表的名额，这标志着曾卓君的斗剧卫冕之路和罗勋的挑战东瀛之战已经开始。





阿卡迪亚再现江湖？

胜负师 提供



▲《战场的女武神》中的突击兵怀斯。



▲《战场的女武神》中的侦察兵艾卡。



▲《战场的女武神》中的卫生兵菲娜。

DC和NGC的老玩家对于《永恒的阿卡迪亚》这个名字应该不会陌生，这款由世嘉推出的空贼题材角色扮演游戏有着浓厚的浪漫气息、个性十足的系统和丰富的隐藏要素，可以说是当年原创角色扮演游戏中的精品。一晃8年过去了，本作一直没有推出续作，不免让人觉得有些可惜。不过最近来自德国世嘉博客的消息称，《永恒的阿卡迪亚》年内将有续作消息，最早会在今年的东京游戏展上公布，而机种可能会是Wii或PS3。该博客的“传闻”最后成真的比例不低，所以这则消息具有较高的可信度。

另外，最近PS3的话题之作《战场的女武神》主创人员大都来自由当年《阿卡迪亚》的创作团队，他们近期在世嘉表现活跃，在目前的情况下重拾自己的成名作，推出次世代《阿卡迪亚》可以说是顺理成章。比较有意思的是，在《战场的女武神》中，《阿卡迪亚》的三位主角都是我方的战士，制作人员们正以这种方式触碰着玩家怀旧的神经。《阿卡迪亚》男主角怀斯在《女武神》里是一个勇猛的突击兵，与之青梅竹马的艾卡是一名活跃的侦察兵，至于神秘少女菲娜在《女武神》中是卫生兵，而且被设定成了三胞胎姐妹（麦娜、夏娜、菲娜）。人物档案中将他们几个描述成了来自遥远国度的冒险者，在战争胜利之后，他们离开了高卢公国，踏上了新的冒险之旅，也许这新的冒险指的就是《永恒的阿卡迪亚2》吧！

不管怎么说，8年的等待已经够长了，即便目前只是传闻，也希望这一切早日有定论，让所有的“阿卡迪亚饭”安心。

头文字D

零太郎 提供



ARC特讯

在日本和国内拥有超高人气的街机赛车游戏《头文字D ARCADE STAGE4》的进化版《头文字D ARCADE STAGE4 Limited》在东京举办的JOYPOLIS中登场亮相。SEGA为了宣传该游戏不惜重金在会场中展出了以藤原拓海的AE86、高桥响介的FD35和藤原文太的GC8等超人气角色爱车的模型框体。这三辆车的框体制作非常精美，从外形上几乎分辨不出与真车的区别，玩家坐进车内就可以开始控制该车进行比赛，而且车体还会随着比赛而摆动。90寸的巨大屏幕让玩家可以尽情地体验动漫画中的速度与激情的快感，结束停留在脑海里的“YY”情节。一个框体内主副驾驶分别可以坐一名玩者，不过副驾驶无需投币，也不能操作。







多罗大战斯内克

为配合年度大作《潜龙谍影4 爱国者之枪》的推出，SONY的宣传机器全面开动，通过各种途径不遗余力地推广，PS3游戏《多罗电视台》也配合着搞了三天特别节目。

《多罗电视台》是一个极富特色的游戏，自PS3发售以来创办至今，每天都会更新一期，至今已接近600期。该游戏每期都有不同的话题，此外玩家还可以打扮多罗的房间、和朋友交流等等，因此说是游戏倒也不尽然。不过每天更新的举动的确可以在游戏史上留下重重的一笔了。

这三天特别节目的时间是6月12日～14日。在节目里多罗首先和斯内克见了面(斯内克险些一枪把多罗给宰了，寒)，之后在斯内克的带领之下，白猫多罗、黑猫库罗组建了猎猫者(CATHOUND)小队秘密潜入Konami总部，成功挟持了几位游戏制作人，并挖到了不少情报。新川洋司被多罗"FREEZE"之后，被迫说出了小岛秀夫的惊天弱点——从不吃虾和蟹。

最后一天，由于有新川洋司这个叛徒的帮忙，多罗他们成功潜入小岛秀夫的办公室，与其展开直接对话。小岛在对谈中透露了有关《MGS》新作的消息：在新作中斯内克不再是主角。在多罗、库罗的苦苦哀求之前，小岛允诺让斯内克在新作中出现，令电视屏幕前的我也大为惊喜。

尽管现在已经过去了大半个月，不过《多罗电视台》的节目是可以反复观看的。看完节目之后，可以获得新川洋司的手绘多罗图一张、小岛秀夫的亲笔签名一张，以及METAL GEAR MK Ⅱ一台，有条件的玩家不要错过哦！



▲这就是新川洋司笔下的多罗了，感觉像《瑞奇与叮当》……



真正的究级游戏画面



看到现在的次世代游戏画面，也许很多玩家都会感叹今后的游戏机在画面上估计不会有多大的进化空间了。但是从严格意义上说，次世代游戏依然没有做到真正的"照片级"，就算是《使命召唤4》也还没达到以假乱真的地步。今年2月的游戏开发者大会中，Crytek公司曾经演示了一个即时演算的BRAVIA广告，可谓达到了真正的"照片级"，至于运行该DEMO用的是什么样的电脑配置人们都感到很好奇，而最近AMD发布的一款最新图形处理器芯片让人们看到了更为惊人的效果，如果未来的X720或者PS4能达到这种效果，那确实是令人别无所求了。对于这种新技术，AMD提出了"玩电影"的口号，即让游戏的画面效果达到好莱坞电影特技级别，让玩家彻底无法分辨虚拟与现实的区别！

6月16日，AMD在旧金山举办了"Cinema 2.0"技术发布会，AMD表示"这是超真实与互动视觉计算技术的里程碑式成就"。这绝对不是单纯的宣传口号，任何看过实际演示的人都会为它好莱坞大片级别的即时演算效果所震撼，而实现这种效果的功臣正是AMD最新的RV770显卡。AMD方面称该显卡"比过去在市面上发售的所有游戏机的性能加起来还强"！演示用的电脑使用了两个RV770显卡、一个Phenom X4 9850处理器以及790FX芯片组，不能算是完全脱离群众的配置，大概再过个两三年就可以成为主流。看来真正好莱坞大片级的游戏画面也许距离我们并不遥远。



硬件 HARDWARE

刚买了BENQ X2200W的显示器和一条HDMI线（非原装的），回到家里和PS3连接后，屏幕没有信号，只是蓝屏，也没声音，请问这是什么原因啊？是屏幕不够好吗？还是一定要用原装线呢？[Breeze]

如果排除HDMI线本身的质量原因，出现无信号蓝屏的情况应该是由于你的PS3或显示器设置不正确导致的，并不存在必须使用原装线这一说法。首先请在打开显示器的情况下，按下控制面板的“INPUT”按钮将显示模式切换到“信号：HDMI”，接着确保HDMI线的两侧分别和PS3以及显示器的接口正确相连，这样启动PS3后就会看到XMB的系统主界面。如果你无法确认PS3目前的“视频输出设定”是否为“HDMI”，可以长按PS3的电源键5秒开机来还原到默认的视频输出设置，接着根据屏幕上的提示调整到“HDMI”即可。由于你所购买的显示器并没有自带音箱，所以仅靠HDMI线连接是无法听到声音的，要解决这个问题你需要额外购买一根支持PS2（有些商家会故意拿PS3专用来抬高线材的价格，一定不要被骗）的AV、S端子、色差分量线中的任意一种，以及一套拥有音频输入接口的音箱，将线材和音箱正确连接后，进入PS3的XMB界面，依次选择“设定”→“音频设定”→“音频输出设定”→“音频输入接口/SCART/AV MULTI”，最后按→和○键确定即可。

最近我打算买X360，有几个问题需要咨询一下。①我问了一下附近好多电玩店，几乎都说X360缺货，不得已只好网购，之后找到一家店铺，65纳米的台版2950元+火牛100元，不知道是不是合理？还有那个卖家说20G的硬盘是内置的，因为以前没有接触过X360，不知道是不是这样……②X360的风扇有没有必要买？③组装和原装的VGA线差别大吗？④我机子买来是准备接在显示器上玩的，但是显示器都是16：10的，那么画面会不会变形呢？[天堂の情]

①从晴天在编辑部所在地了解的情况来看，由于目前港版X360主机的缺货现象没有得到缓解，所以目前市面上能够购买到的X360多为台版，价格也和你给出的相差无几，在可接受的范围内，另外由于台版主机的接入电源为110V，所以必须配备“火牛”（变压器）才能正常使用。X360的硬盘属于主机的关键配件，虽然可以随意拆卸或更换，但由于我们的GAMERTAG（用户信息）和游戏存档等重要文件都保存在里面，所以运行X360时必须将硬盘安装在主机上，那位卖家给你说的“内置”应该就是“主机套装中已经默认搭配了20G硬盘”的意思。②虽然2007年11月27日后出产的新版主机已经将CPU改为65纳米工艺，但是这并不意味着主机就不会出现“三红”问题（具体的生产日期可以在主机背面的视频输出接口上方找到，例如“2008-XX-XX”，并且为了防止奸商以次充好，购买时还要仔细检查主机内部配件包装袋上的标签是否和配件上的一致），而X360的风扇可以起到帮助主机散热的目的，你可以根据实际的使用情况购买。③对于任何视频输出线材而言，组装和原装最大的区别就是抗干扰能力，如果你不想看到游戏画面满屏波纹的话，还是建议你选择原装线材比较好。④如果你的显示器不支持“等比显示”的功能，那么图像就会出现轻微的变形，但是并不影响游戏。

①我的日版白色PSP-2000是今年4月份买的，用了一个月不到，发现电源灯在关机或锁键盘状态下竟然亮着绿灯，而且插上充电器之后更是将红绿两色合成了黄色，拿去商家维修部都说以前未见过这种情况，请问这会不会对主机造成什么不良的影响？②我的PS3港版40G是07年12月买的，之前换过一次光头，几个月前发现原装手柄经常在开机用无线功能连接后，玩了几分钟就断开了，必须接上USB线才可以继续玩。一开始我知道是电量不足的缘故，但之后发现一个怪现象，就算是手柄充满电，一旦在无线状态下接上USB线，拔下后就不能再使用无线连接主机，手柄在其他机子上也试过，都没发现这种情况，到底是怎么回事啊？③《潜龙谍影4》的钢色版有哪几个版本的？网上有日版和美版，但不知道日版和美版都是带振动手柄吗？主机支持中文界面吗？同捆包里有些什么？[Michael]

①这种情况的确在PSP玩家中比较少见，如果不是自制系统的BUG，很有可能是你的PSP主板在排线上存在问题所致。你可以尝试重新刷一次自制系统并且对所有的KEY进行修复，如果问题依旧，在不影响使用的情况下也只能暂时维持现状，另外如果商家提出更换主板的建议，事先一定要谈妥之后可能发生的意外情况，以免发生不必要的纠纷。②由于你的手柄在其他的PS3主机上都不会出现无法连接的情况，那么最有可能的情况就是你的PS3主机的无线信号接收器出现了故障。要解决这个问题需要联系官方的维修点来进行解决，你可以先和购买主机的电玩店取得联系，看他们是否拥有正规的主机购买凭证来协助你寄往香港进行维修。③《潜龙谍影4》的钢色主机同捆版有日版和美版两个版本（都为40G），除了PS3主机本身应有的配件，两个版本都各自附带一个振动手柄和对应语言版本的限定版游戏。另外任意版本的PS3随时在系统设定中都可以更换为中文界面。

近日购得港版PSP-2000一台，在购机时刷到3.71M33-2并拷入数个游戏后便回家了，但问题随之出现。昨天准备使用USB线接上电脑拷贝其他游戏时，却发现电脑无法识别我的PSP，并且在任务栏出现了“新硬件安装出现一个问题”的提示，反复拔插、更换USB接口都没能解决问题，但更诡异的是MP3和U盘却能正常使用。最后我只好带着PSP到购机的电玩店寻求帮助，没想到用USB线连上他们的电脑却一切正常，这究竟是怎么回事啊？[zcz123456]

因为你在来信中提到了同一台PSP和USB线在其他人的电脑上都可以正常识别，所以应该可以排除机器和线材的质量问题，而出现“新硬件安装出现一个问题”的提示，即你的电脑缺少必要的驱动程序才是造成这种情况的主要原因。建议你从网上下载USB2.0的驱动程序并安装后再进行尝试，如果问题依旧的话，可能需要重新安装电脑系统，因为某些非正式的Windows系统在安装过程中有可能会出现驱动程序丢失或不兼容的情况。

今天陪同事去买Wii，没想到现在主机一口价1940元，比上个月贵了100多！听老板解释说是因为任天堂要出新版Wii，而新版本只能玩正版游戏，因此现在存货的旧版本就相当紧缺，每个商户都上涨了100～200，如果现在不买，再过一段时间就根本没破解的主机卖了……但我最近好像没有听说任天堂要搞这种大动作，难道是奸商故意操作？[加非猫]

新版的Wii已于早前在国内上市，虽然一开始的确如你所说的只能玩正版游戏，但不久后推出的新版改机芯片已经解决了这个问题，所以这对Wii主机本身的价格影响不大，千万不要被商家的谣言所蒙骗。另外由于新改机芯片的成本较高，所以在国内的商家中还没有普及开来，在改机时你不妨留意一下。

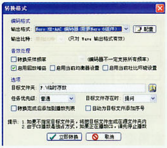
①我有些一两年前买的PS2碟读不出了（碟保存得很好），放在PS2里能听到读碟的声音，碟也转动了，就是不进游戏，也没有红云的画面，但放在电脑的光驱里可以读出来，到底是哪里出了问题？②我买了《最终幻想X》的中文国际版，盘号是CM-8415。在一些战斗场景时会死机（画面定格不动），比如在Mushroom Rock断崖的地方、出Diose Highroad去Moonflow的路上，请问这是碟的问题吗？[L的黑眼圈]

①出现这种“假死机”的情况可能是你的改机芯片老化，导致无法读取部分游戏数据所造成的，如果条件允许的话，你可以将你购买的碟片拿到电玩店的新机器上试一下，如

果能够正常读取的话，那你就需要考虑更换目前的改机芯片了，反之则将光盘在电脑上制作一个镜像文件，重新刻录一张新的游戏盘，看看是否能够解决无法读取数据的问题。②由于碟片的质量问题，《最终幻想Ｘ》中文国际版最初的几个版本的确会随机死机，再加上原本的国际版（D版）就存在沙漠遇敌死机等恶性BUG，所以也不排除这个可能性。不过据部分玩家反映，现在不死机的完美版已经可以在市面上买到，你不妨去游戏店打听一下。

①我想用NDSL玩GBA和FC的模拟器，不知道该怎么弄？②另外NDSL看电影或听歌有什么特别要求吗？[黑龙江 小卓]

①NDS上并没有GBA模拟器，如果你希望使用NDSL玩GBA游戏的话，需要购买支持SLOT-2的烧录卡才行；NDS用的FC模拟器（nesDS、SNEmulDS等）可以在网上搜索找到，具体的使用方法也非常简单，将下载到的压缩包解压后，拷贝“.nds”后缀的主程序文件到烧录卡的根目录下，接着将准备好的FC游戏ROM和程序文件放在同一个目录下，最后运行主程序选择对应的ROM即可进入游戏。②要使用NDS播放影音文件，我们通常都会使用“moonshell”这款软件，由于最新版本还存在一些缺陷，晴天在这里就向你推荐运行相对稳定的1.6版。该软件支持MP3、AAC、TTA的音乐文件以及DPG格式的视频文件，其中音乐文件使用“千千静听”等常用播放软件很容易得到，而视频文件的转换则相对复杂一些，不同的转换软件所需要的时间和最后的效果也有很大差别（推荐EZbuilder），具体的教程你也可以在网上搜索找到。



▲将需要转换的音乐添加到播放列表，接着选择右键菜单中“转换格式”下“Nero HE-AAC编码器”即可进行转换。

游戏 GAMES

@《危机之源 最终幻想Ⅶ》任务9-6-6中的“君临之神”怎么打，他什么招都是99999的伤害，而且一出必杀就算我用了不死鸟羽毛也无法复活，究竟有什么办法呢？[Zhangxiaowei625]

看你的情况应该初期就向这个本作最强的敌人发起了挑战，要战胜它除了使用HP+999%的魔石让自己的最大HP达到99999外，最好将体力和精神都提升到255的上限值，以确保自己有足够的物理和魔法防御力。其余的魔石建议装备无视敌人防御力的强力攻击“舍て身パンチ”、最强的回复魔法“フルケア”以及增加物理和魔法防御力的魔法“ウォール”。基本上和它战斗只需要注意“裁きの矢”的最强攻击，由于这招除了造成较大的伤害，还会解除我方的有利状态（包括自动复活），所以一旦中招就要马上使用不死鸟羽毛来维持“自动复活状态”，而被其他攻击不幸命中的话，使用恢复魔法迅速补充HP即可。

@本人玩《SD高达G世纪 战魂》时差一台机体就100%完美了，那台机体属于0083，在扎古II F型（キンパライトA）的下面，具体的开发方法是什么呢？[zhaowen liang]

你所说的这台机体应该是“ザクⅡ F型（キンパライトB）”，只要使用ザクⅠ（2）、高机动型ザクⅡ（3）或ザクⅡ改（4）进行开发即可获得。

@《忍者龙剑传2》在进行二周目时还能拿到“九字神珠”和“神命珠”但却不能使用，请问这是为什么呢？[guitou8712]

这说明你的体力和忍术已经到了上限，自然就无法再使用了，纯当收集吧。

@我是《吉他英雄3》的玩家，我最近遇到了一个瓶颈，在和第一个戴帽子的BOSS对战时，打到第二段本来很占优势的我却被贴上一个骷髅而被秒杀，究竟要怎么对付他啊？[泥鳅泥鳅]

在游戏的单人模式中会强制进行3场Battle战，虽然乍看之下和原来的对战没有什么分别，不过合理利用各种陷害道具才是获得最后胜利的关键，这也是敌人为什么用一个骷髅就将你秒杀的原因。在与BOSS对战时会随机获得很多陷害道具（最多储存3个），使用方法和发动Star Power相同，具体的键位你可以自行在游戏的“Option”中进行更改，下面就让我们一起来了解一下这些道具的作用，知己知彼，自然就能百战百胜了。

道具	作用及应对方法
Broken String	某个按键键失灵，需要快速连打该键才能解除
Difficulty Up	难度上升一个等级，EX难度下无效，一定时间后解除
Amp Overload	音符会闪烁，持续一小段时间。
Whammy Bar	全部按键失灵，需要快速摇动摇杆解除
Steal Power	偷走对手的能量增加给自己
Double Notes	单指Note变为双指，双指变为三指，一定时间后解除
Lefty Flip	强制变为左手模式，绿键变为橙键，一定时间后解除
Death Drain	用骷髅挡住对手视线，如果没有背谱的话很容易被秒杀，一定时间后解除

@PSP版《无双大蛇》中远吕智、妲己、大乔出现的条件是什么？赵云的豪龙胆如何才能得到？[falord]

PSP版人物的出现条件其实和PS2版相同：大乔需要在吴5章外传中，5分钟内救出她并在过关时保证她存活；妲己为全关卡过关；远吕智则是除他以外的全角色出现。游戏中每个角色的最强武器都是在高难度关卡中随机取得的，你只要在“フリーモード”中选择困难难度3星以上的关卡多试几次即可。

@《怪物猎人 携带版 2nd G》中“逆鳞”技能的“怒”怎样得到？[eddie924hjh]

“怒”是整个游戏中红黑龙Z套装独有的，当其达到10点后就会发动“逆鳞”的技能，并且这个技能通过作装饰品也是无法得到的。

@《怪物猎人 携带版 2nd G》里的拔刀技能解释是在非持刀状态下，拔刀后的第一击必为会心。但是在网上听说会心攻击不参与蓄力……那到底直接拔刀蓄力攻击有没有会心的效果呢？[keke2201562]

拔刀蓄力攻击的确会附加会心的效果，在发动“拔刀术”且使用非远程武器的情况下，在非持刀状态时按住R键后再按○+△键攻击即可。

问答接待室

上一期的“WE专页”由于版面问题，在最后的最强32名妖人名单只登出了16人，现在借问题小卖部的这个版块为大家补完剩下的16人。另外在最近的来信中晴天也发现了一个很有趣的游戏问题，不知道各位读者是不是也有相同的经历呢？

后腰	28. M. 理查兹（英格兰国脚，曼城）
左边前卫	9. 佩雷斯（西班牙架空，未所属俱乐部）
	19. 马丁．彼得罗夫（保加利亚国脚，曼城）
	32. 迪．玛利亚（阿根廷新人，本菲卡）
右边前卫	7. 纳尼（葡萄牙新人，曼联）
	17. 马克西．罗德里格斯（阿根廷国脚，马德里竞技）
	30. 李天秀（韩国国脚，未所属俱乐部）
前腰	8. 马查多（巴西架空，未所属俱乐部）
	18. 梅里诺（西班牙架空，未所属俱乐部）
	25. 凯泽尔（德国架空，未所属俱乐部）
二前锋	10. 本泽马（法国国脚，里昂）
	20. 伊瓜因（阿根廷新人，皇家马德里）
	27. 德姆贝莱（比利时新人，阿尔克马尔）
中锋	11. 施瓦茨（德国架空，未所属俱乐部）
	21. 吉布森（英格兰架空，未所属俱乐部）
	29. 福蒂（意大利新人，桑普多利亚）

PS3《GTA4》的欧版和美版有什么区别？为什么同样全新的，在电玩店出售的价格却相差50块呢？[ghostrider]

如果晴天没有猜错的话，你所说的欧版应该是澳版才对。对于美式游戏来说，澳版和欧版在包装和游戏的内容上相差无几，但由于外币汇率，运输等多方面的原因，澳版游戏的价格往往会比欧版便宜，所以你才会在电玩店中看到“欧版游戏比美版游戏便宜”的情况。另外对于国内玩家来说，很多人都有“日式游戏买日版，美式游戏买美版”的习惯，如果没有特殊原因，不用刻意去选择价格相对昂贵的欧版游戏。

飞信提问终止 由于软件和网络等原因，之前开通的飞信提问平台将于6月30日起停止使用，在这里晴天也对因此造成困扰的玩家表示深深的歉意。以后我们将会寻找更及时和准确的提问方式来满足大家的要求，同时也请大家继续关注问题小卖部，“不要等到问题成堆，才想起小卖部哦”。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

其实，只要有好游戏，有大作，即使像 PS3 这样的主机依然在国内有一定市场。6 月 12 日《MGS4》发售当天，我在游戏店感受到了大作降临带来的热烈气氛。平日比较平静的游戏店，这天顿时人头攒动。当几台《MGS4》“钢”限定版主机同时开包准备出售时，我特意看看了游戏店老板的表情。他脑子里一定在想：如果每天都是这样该是多么美好的事情啊。话又说回来，PS3 的价格毕竟摆在那里，“高清环境“这道门槛将更多国内玩家拒之门外。《MGS4》只能起到一个短暂的促销作用。

破解直击 HACKER INSIDE

M33自制系统即将发布

文 Raeca



索尼官方与6月18日，发布了PSP主机系统的最新版本4.00，此次更新对应所有型号的PSP主机，包含PSP-1000以及PSP-2000。此次更新最重要的升级是加入了以GOOGLE搜索引擎为核心的“互联网搜索”功能，并且支持播放视频文件时，使用方向键↑↓来更变调节影片的播放速度。

而与此同时，M33破解小组也透露了他们将在4.00 M33自制系统中计划增加的一些新功能：

●全新的恢复模式

4.00 M33自制系统将会拥有一个全新的恢复模式（RECOVERY MODE），它将是一个外观界面和内部功能完全区别于以往的全新作品，它拥有更好的用户界面，让任何人都能轻松地搞明白该如何操作，并且会在恢复模式中增加更加完善而稳定的功能（更好的防变砖？）。

●即时存档功能

针对PSP游戏的系统内置即时存档功能正在开发当中。M33小组表示，这项功能已经开发了很久，按照目前的完成度来说，可能会在4.00 M33系统中被增加进去。

● 1.50核心将可能被屏蔽

为了更好的过度到4.00系统的被增加以及修改新函数，新系统中可能不再会有针对1.50核心的自制软件的支持（无论PSP-1000还是PSP-2000），因为目前绝大多数有价值的自制软件都已经升级到3.XX核心的新版本，并且都运行的很还好，所以M33小组希望其他的自制软件开发者也能“与时俱进”放弃1.50核心，而跟进到核心平台当中去，为大家带来更多更好的新功能。

PSP实用自制软件简介

文 火云

读书

对许多玩家来说最实用的就数PSP读书软件了。读书软件中最方便，功能相对较全的当属eReader（xReader属于eReader的分支）。玩家将文本放在记忆棒的任何位置，都可以在软件内寻找到路径并打开文本进行阅读。在软件内按SELECT键则可以对字体大小、背景与字体颜色、字行间距等进行设置，除此之外还可以将图片设置成读书时的背景。自动书签功能即使是随时退出软件，下次进入软件也能够接着阅读。看书时想来点音乐陶冶下？没问题，按START键就能够对记忆棒中的歌曲列表进行编辑了。除了能够看文本之外，用eReader看漫画也是不错的选择，因为使用它浏览图片的速度要比在“照片”中快得多，而且操作起来也便利些。



实用度 ★★★★★

电子地图

对于爱好旅游和喜欢在城市里瞎逛的玩家来说，给自己的PSP安装一个地图软件当作向导无疑是个不错的选择。这Google电子地图的精细度可不是街头上3块钱一张的旅游地图可以相提并论的，使用者可以对任意一个区域进行放大缩小，城市中每一条街道，甚至是道路上的快餐店都能为你表现出来。不过玩家需要分别下载每个城市的街道文件才可以使用地图，地图文件相对较大，可能要占用较大的记忆棒容量。如果玩家购买了PSP专用的GPS外设，那么使用地图软件还可以进行卫星导航，居家旅行必备良品。



实用度 ★★★★

Leveup.cn 提供下载

专题导购 关注购机热点话题



名为“Mii”的个性化头像定制系统，玩家可以根据自己的容貌或是喜好，在“Mii”系统内使用不同的头像“元素”组合出能够在游戏中使用的头像，在与朋友一同游戏时更加入“境”，乐趣无穷。

而现在，Mii已经不仅仅存在与Wii的游戏当中，我们可以通过YYMii.com这平台系统，按照Mii的设计方式进行定制，将Mii变成现实当中的公仔玩偶。不仅能让Mii随时相伴左右，还是恶搞（馈赠）同学朋友的最佳礼物哦！

这次在“专题导购“中所介绍的其实和“购机”并没有直接的联系，但却是一款与玩家生活密不可分的周边产品。我们知道任天堂在目前颇为火爆的次世代主机Wii内置了

市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

购机推荐配置

出游必备之 卡登仕PSP登山包

PSP购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1310元
记忆棒	8GB Sony 记忆棒（组装高速 7727M）	250元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	Sony软包（组装）	12元
支架	卡登仕 登山包（PSP-2000专用）	88元
总计：1655元		

点评 在这次套餐配置当中，Raeca专门为大家选用了来这款自香港卡登仕出品的新款PSP-2000专用登山包，以方便暑期外出游玩时能够方便安全的随身携带PSP。这款登山包采用了结实耐用耐磨防水（喷溅）的帆布为主面料，而且在保护包较易磨损的底部采用皮革包底，使得登山包的整体耐用度大大提升，时刻保护PSP主机免受各种外部侵害。登山包充分考虑到玩家们的需要，不仅设计拥有超大的容积，还在登山包的背部设计了多功能的小袋，能让玩家携带包含记忆棒在内的更多周边配件出行，而且还能将各种周边整理安放的井井有条。而为了能够方便的携带登山包本身，除了包装内附的手绳之外，卡登仕还在登山包的背部设计了别挎两用的固定带，十分的体贴。值得注意的是，登山包的内部并没有像其他保护包那样有细腻的绒布作为内衬，

如果直接将PSP主机放入其中，较为粗糙的帆布材质可能会磨花主机娇贵的表面。这其实是由于登山包在设计时就被考虑到玩家在外出时还会再安装一副水晶壳或者铝壳来保护机身，以便在户外直接取用，所以登山包拥有较大的内容积可以让主机协同保护壳一同放入便不再特别采用绒布内衬进行内部保护，以免较为尖锐的保护壳划伤内衬造成破损。所以登山包必须与铝壳之类的拥有较强抗冲击能力保护壳配合使用，才能发挥最大的功效。



▲卡登仕 PSP 登山包。



▲《战神》限定版 PSP-2000 深邃红主机。

其他主机周边参考价格	
PSP-2000 主机（深邃红）	1720 元
PSP-2000 主机（金属铜）	1720 元
PSP-2000 主机（战神版）	1760 元
PSP-2000 主机《MHP2nd G》	2600 元
PSP-2000 新型摄像头（带 MIC）	298 元
PSP-2000 高仿色差线	60 元
PSP-2000 专用 Hori 膜（原装）	58 元
PSP-2000 专用卡登仕贴膜（新包装）	54 元
4GB 高速组棒（3839MB）	120 元
金士顿记忆棒卡套	65 元
Sandisk microSDHC 8GB Class4	300 元
神卡精英版	65 元
神卡标准版	95 元
WIFILINK	135 元
盟区战卡	139 元

细节
只有振动手柄才能体现！

PS3 购机推荐套餐

\	品牌 / 型号	价格
主机	PS3（港版，40GB）	2800 元
手柄	原装六轴手柄	–
遥控器	组装 PS3 专用遥控器	50 元
线材	组装 HDMI 线	50 元
–	HDMI to DVI 转接头	45 元
显示器	BenQ G2400W（FullHD HDMI 1920*1200）	2800 元
总计：5725		

注：主机包装内已包含一支标准无线六轴手柄。

点评 目前PS3主机包装内附带的手柄依然是没有振动机能的普通无线六轴手柄。然而要想完全体验近期大作《潜龙谍影4》的话，则非常有必要入手一支带有振动机能的DUALSHOCK 3无线振动手柄，只有采用DS3手柄，才可以体验到游戏中许多的精妙细节。

DS3手柄的外观与原有的SIXAXIS相差无几，但在原先六轴手柄的功能基础上加入了振动机能。仔细观察将会发现DUALSHOCK 3比SIXAXIS要在外观上要厚实的多，并且用料上也要讲究很多。目前除了《潜龙谍影4》之外，还有诸如《真三国无双5》、《机车风暴》、《天剑》、《德雷克的宝藏》以及《鬼泣4》等大作均支持振动机能。



▲ DUALSHOCK 3 无线振动手柄。

其他主机周边参考价格	
PS3 专用蓝光光头	380 元
原装 DS3 振动手柄	360 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
SONY 原装 HDMI 线（2M）	280 元

火星撞地球
烧录卡又有新品推出！

DSL 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080 元
烧录卡	MARS	138 元
TF 卡	金士顿 2GB TF 卡（行货）	90 元
贴膜	Hori 膜（组装）	5 元
保护包	黑角彩柔皮包	28 元
总计：1221 元		

点评 可能许多听惯了NDSL的叫法的玩家对iDSL这个称呼有一些的陌生，其实iDSL只是NDSL主机在大陆的“专有”名称，但这并不代表着二者在品质上有什么差异。事实上，iDSL是由任天堂公司授权iQue神游科技在中国大陆引进发售的正规产品，与NDSL一样在我国国内同一家工厂生产以及组装。iDSL符合我们国家的各项相关标准，是经过国家有关部门检测认证的3C数码产品，也只有iDSL能享受到有厂家提供的正规全国联保服务。这里要特别告诉大家，市场上真正的全新水货主机的差价已经和行货相差无几，反而是受到国外NDSL热潮造成的供不应求局面的影响，更多时候水货主机的价格反而要高过行货主机。现在市面上出现的900多元的水货主机其实实质上都是翻新主机，玩家们在购机的时候务必要仔细辨别区分。

另外，特别告诉大家的是，行货iDSL主机将在这个暑假里发售一款特别色彩的版本，相信能给大家带来新的惊喜。

至于烧录卡，可能许多玩家直到购买了主机才知道烧录卡是如何一回事，所以Raeca在这里也要特别为大家说明一下，烧录卡其实是一种特殊存在的“转接卡”，或者说是“适配器”，需要配合相应的存储载体才能使用，如microSD卡。它们的作用是游戏主机能够运行存储于存储载体上的游戏文件（ROM），以及多各种兼容的自制程序（比如说电子书阅读器）。在这期的套餐当中为大家选用的是新近上市的“火星”烧录卡——MARS。它与以外的烧录卡最大的不同便是这款烧录卡操作十分简便，直接将“*.NDS”的游戏文件从下载到的ZIP或者RAR压缩包当中解压到TF卡上既可以进行游戏，并且MARS还支持目前许多烧录卡无法支持SDHC规格的大容量TF卡（目前市面上最大8GB）。相信玩家们入手很快便能上手使用。



▲简单易用的烧录卡新品——MARS。

其他主机周边参考价格	
iDSL（中国龙）	1198 元
DSTT（标准版）	158 元
DSONE 烧录卡	200 元
M3DS Real	220 元
R4	140 元
金士顿 1GB TF 卡（行货）	50 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	160 元
Hori 膜（原装）	68 元
卡登仕贴膜（新包装）	58 元

新版主机再遭破解
Wii 主机价格回落！

Wii 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Wii（日版，未改）	1900 元
直读	D2CKEY（白色）	80 元
手柄	原装双节棍手柄套装	–
电源	北通直插电源	80 元
视频线	色差线（高仿）	50 元
总计：2110 元		

注：主机包装内已包含一副双节棍手柄套装。

点评 随着新版D2C芯片的破解，Wii主机的价格又再度回落到了一个较为合理的范围内。值得一提的是，海峡对岸的台湾同胞们将于7月12日开始享用到台湾地区专享的台版Wii主机。台版Wii捆绑《Wii Sports》发售，价格折合人民币约1920元，与其他国家和地区相比，价格已经十分低廉。尽管台版Wii的系统菜单仍为日本，但却破天荒的在大陆以外地区推出了中文版（繁体）的《Wii Sports》等游戏，并且官方还表示未来还将发售中文版的《Wii Fit》。对此，不免让人开始揣测大陆行货的规格与游戏阵容到底是怎样的。且让我们拭目以待行货Wii的到来吧。

其他主机周边参考价格	
WASABI（直读）	450 元
Wii 双节棍手柄套装（原装）	460 元
Wii Zapper（高仿）	65 元
黑角超级运动组合包	80 元
《Wiifit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	750 元
Wii SD 卡适配器	38 元
黑角 Wii 专用充电魔盒	98 元
北通时尚支架	79 元

新版主机破解陷入僵局
X360 主机价格猛涨！

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360（港版，20GB，65nm，HDMI）	3400 元
视频线	高仿 X360 VGA 线	48 元
散热器	黑角 X360 酷冷风扇	68 元
总计：3716 元		

点评 最近，新到货的X360主机由于改换了光驱型号，而导致的光驱固件暂时未能破解。换句话说，X360再次遭遇破解瓶颈，暂时只能安心玩正版游戏。这样以来，现有商家的库存X360显得尤为珍贵，加之暑期家用机购买激增，完全无法满足市场需求，使得X360主机目前的市场价格大幅攀升。目前已破解的港版主机的价格甚至上升到了3400元左右。

其他主机周边参考价格	
原装 VGA 线	260 元
火牛（直插电源）	120 元
手柄充电套装	130 元

PS2 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS2（港版，90006，已改）	1050 元
记录卡	原装 8MB	110 元
总计		1160 元

其他主机周边参考价格	
原装 DS2 振动手柄	110 元
高仿手柄	40 元
8M 组装记录卡	50 元
组装色差线（PS3 通用）	20 元

市场报价信息更新截至 2008 年 6 月 28 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

《鬼泣4》伏魔绘卷

作为一个诞生快三年的栏目，“绘梦人”必须要改进了。一方面是因为有名的画师已经介绍得差不多了，另一方面是因为现在的游戏制作规模越来越大，单靠一位画师已经无法胜任全部工作。根据读者的意见，从现在开始我们将“绘梦人”的主旨由人变为游戏，每期为大家献上一款大作的设定秘闻和美画欣赏，究竟好不好，还望各位读者多多指教！这第一炮，就由今年1月31日发售的Capcom大作《鬼泣4》来点燃吧！

文 一刀　美编 一刀

■但丁，传说中的恶魔猎人，不过以猎杀恶魔为职业的他却是人类与恶魔的混血儿，本作中被魔剑教团视为神的魔剑士斯巴达便是他的父亲。在佛尔德纳城中，魔剑与双枪继续演绎着“但丁氏”暴力美学，而身后隐隐浮现的魔影，则依然散发着连恶魔都为之胆寒的气息。



Part 1 猎人势力



■身为“皇家卫士”的但丁，在把敌人的进攻轻松化解的同时，能将对手攻击产生的力量转化储存并为自己所用。在运用这一力量时，能够抵御任何进攻的斗气铠甲将会被唤醒，但丁变身为全身无敌的“Dreadnaught(狂妄者)”。该造型硬朗霸气，将魔的气质与人的特征融合得恰到好处，似乎比魔人状态下的但丁形象更具视觉冲击力。



■一幅看起来普普通通的设定图，但仔细留意可以发现但丁落在石壁上的影子竟是一个恶魔的侧影。“我们想通过这幅画告诉大家，那个实力恐怖的家伙依然还在，下个瞬间，但丁一定会将周围的怪物赶尽杀绝！”担任角色设定的吉川达哉如是说。



■通过将画面整体色调暗化的方法，但丁湛蓝的双眸得以格外的强调，很好地表现了人物超乎寻常的感觉和深不可测的实力。



■摆出拔刀术姿势的但丁帅气十足，但与时刻保持严肃表情的哥哥弗吉尔不同，顽皮的微笑时刻彰显着他洒脱的个性。

Part 2 教团众生



■在游戏中，主角尼禄因为得到了阎魔刀的感应而具备了魔人附体的能力，而在这张早期设定图中，被召唤出来的魔人手中没有刀，而造型也与游戏中的形象有一定出入。但身为人类的尼禄获得魔人力量的特有方式，通过本图大家已经能够有比较清晰的认识了。

■尼禄的设定方案图，与左页的但丁设定图在风格颇为接近，而得以突出的显然是尼禄的"魔之右腕"。





■"具有但丁的影子，但给人的感觉却又完全不一样，同时要带上一丝神秘感。"这是人设画师吉川对这张尼禄的描述，而游戏中的尼禄，也的确就是这个感觉，显然画师对人物气质形象的把握还是相当精准。



■身为普通女孩子的姬莉叶，无疑是系列史上"最没个性"的女主角。不过正因如此，为她确定造型的过程，让角色设定人员吃尽了苦头，右边列举的三张思路差异较大的设定方案，只是海量草图的冰山一角。









■作为魔剑教团骑士团的领导者，同时又是女主角的哥哥，克雷多本应拥有英姿勃发的青年剑士形象。不过内心持续进行着的善与恶的激烈斗争，以及不得不承受的各种矛盾，使他显得过于严肃认真且神经质。设计人员通过时刻紧皱的眉毛和紧绷的嘴唇，对他的形象进行了恰到好处的诠释。

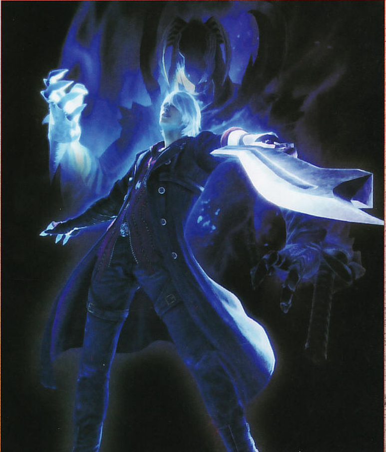




■游戏中被尼禄利用吊灯砸坏的教皇圣克特斯的巨大肖像画。如果只看画像，相信出现在大家脑海中的关键词肯定不外乎慈祥、宽厚、仁爱等，而这也是游戏开场便"惨死"在但丁枪下的教皇给玩家们留下的第一印象。



■媚惑、神秘、华贵、妖艳，首席名模一般的格洛里亚无疑是本作中的一大亮点。当然，还有她一流的易容术。



■虽然与左页那张红黑基调的但丁插画在配色上有所不同，但眼前的尼禄显然在一定程度上继承了前者的不羁的个性与洒脱的气质。微微仰起的面部、恣意的笑容、目空一切的双眼，以及直指前方的绯红皇后，这一切，将这位有着与但丁一脉相承的狂放却又在人物造型上独具特色的《鬼泣》新主角形象展现得淋漓尽致。

Part 3 恶魔军团



■形象鲜明且各具特色的杂兵一向是"《鬼泣》系列"为玩家津津乐道的标志性特色，本作很好地继承了系列的这一优点。以上是我们精选的几种在本作中给玩家留下深刻印象的杂兵。相信大家在与它们的周旋过程中，对游戏的杂兵战特点(包括攻击方式设计、攻击单位配合、战略战术等等)应该都深有体会吧！

贝里奥 BERIAL



■贝里奥是在游戏中登场的第一个BOSS，同时它也肩负着通过火焰效果来展现次世代主机强大机能的任务。事实上，它做到了，而且干得非常漂亮！



■贝里奥设定图1



■贝里奥设定图2

艾奇德娜 ECHIDNA



■魔界森林的主人，到处散播可以寄生于其他恶魔身体上的孢子。与龙相近的外形结合可以飞行的能力，使她成为游戏中颇为抢眼的BOSS之一。

大衮 DAGON



■如果不是那对作为诱饵的人形触角，大蛤蟆贝尔以及它的"表兄"大衮们的造型基本上只能让人产生强烈的厌恶感。不过据说这正是游戏制作人要求的效果……

克雷多 CREDO



■"带着天使特征的恶魔"，这是开发人员在为魔化后的克雷多设计造型时的思路。"虽然他将灵魂出卖给了恶魔，但他身上还是有强烈的天使的感觉。"而实际的效果也确实如此。

圣克特斯 SANCTUS



■经过"归天"仪式后的教皇圣克特斯，虽然在肉体上依然保留了原本的外形，但悬浮在空中的晶球以及带着狰狞微笑的面孔，已经明确地说明眼前的教皇已经不再是原本那个博学睿智的慈祥老人了。



■魔化后的圣克特斯在与魔剑斯巴达共鸣后，魔力获得进一步增强，而其身体也因此发生了真正意义上的魔化。

阿格纳斯 AGNUS



■魔化后的阿格纳斯，与其说拥有了天使的特征，不如说他更像一只大苍蝇。不得不承认，他在游戏中的造型的恶心程度仅次于贝尔和大衮等蛤蟆兄弟。

神 THE SAVIOR

■游戏中体积最为庞大的人造恶魔，圣洁的外表容易让人误以为是神，但实质上它的体内则包含了数万只恶魔的肉体与灵魂。造型上，设计人员融合了天使和恶魔的元素，使最终的效果颇有特色。



Part 4 佛尔德纳风情诗

佛尔德纳远景



■歌特式风格一直是《鬼泣》系列"的场景设计关键词。不过，本作的海港城市佛尔德纳在整体设计上，显然将普通的欧式民居与歌特式的宗教建筑进行了有机的融合，从而营造出具有典型欧洲风情同时兼具系列特点的场景。

■圣洁、硬朗、规模宏大，教团总部的外观风格似乎彰显了魔剑教团组织对魔剑士斯巴达的信仰。



■无独有偶，通过采用高大的棱柱和拱门，教团技术局内景如总部外观一样硬朗简洁同时不乏装饰性。





■佛尔德纳剧场内景，融合了剧场与教堂的特征，庄严肃穆但不失华丽，为开场戏在气氛渲染方面增色不少。



■地狱门，在游戏中多次伴随着熊熊燃烧的烈火而开启，并因此成为作品中最具视觉冲击力的建筑之一。

城堡外景



■作为系列的保留元素，歌特式城堡一直是与但丁的形象配合得最为相得益彰的场景。而本作中的城堡，更是针对那些痴迷于"歌特&恶魔世界观"的玩家的口味来进行设计的，以确保我们的主角能够在这里大显身手。

幻想通信

最近在整理读者调查表时发现，很多读者都对“游戏专页”提出了“回顾性质内容不宜过多”的建议，所以在今后的栏目中晴天会尽量改变内容的形式，增加一些趣味性的版块，让更多的玩家参与进来，用互动性更强的内容来激发大家对系列作品的热爱与关注。

玩家大普查 日本玩家心目中的系列最爱(上)

虽然之前配合系列20周年的主题为大家回顾了很多系列作品中的小细节，不过其中一个由日本权威游戏杂志进行的网上调查却一直没有为大家进行相关的介绍。这项调查中除了我们以往经常提到的“最喜爱的角色”、“第一次玩的系列作品”外，一些关于游戏内容的问题也非常有趣，更容易引起玩家的共鸣。究竟发源于日本本土的系列作品，在日本玩家的心目中会有哪些看法呢？充满好奇心的你就赶快和晴天一起来看看吧。

调查人数报告

根据这次调查的数据显示，喜欢系列作品的玩家主要是青少年和已经迈入中年的资深玩家，除了扣人心弦的剧情外，吸引女性玩家的主要原因自然还是精美的人设，克劳德、萨菲罗斯、扎克斯稳坐“系列最受欢迎的角色”前三名的情况就说明了一切。以下问题都是以该怪物(召唤兽)首次出现的作品为准。

男女比例

性别	票数
男性	976
女性	582
未知	309

年龄层分布

年龄	票数
15岁以下	175
16～20岁	540
21～25岁	471
26～30岁	238
31～35岁	103
36～40岁	32
41岁以上	12
未知	296

Q1：你最喜欢的系列怪物是什么？

1位 サボテンダー FFVI 269票

仙人掌猥琐的动作和外型就注定会让人留下深刻的印象，特技“针千本”会对我方角色造成固定1000的伤害。在之后的作品也出现了它的很多亚种，例如《最终幻想VII》中的サボテンダー、《最终幻想VIII》中的ジャボテンダー等。



2位 トンベリ FFV 189票



由于左手提着灯笼，右手拿着菜刀而被国内玩家戏称为“菜刀怪”，特技“みんなのうらみ”从字面上解释就是“大家的怨恨”，所以各位玩家应该知道为什么这招的伤害值会根据玩家消灭怪物的数量而变化了吧。

3位 ギルガメッシュ FFV 138票

最初是作为敌人召唤的怪兽登场，之后让人印象深刻的则是拿着假圣剑到处忽悠玩家的桥段。被称为“基伽美什”的他在系列作品中的身分也非常多变，例如《最终幻想VIII》中的召唤兽、《最终幻想XII》中的讨伐怪。



4位 モルボル FFII 81票



“臭气攻击”所附加的异常状态绝对让所有遭遇过它的玩家难忘，如果没有装备防御所有异常状态的“蝴蝶结”，要想战胜它几乎就是不可能的事情。

5位 チョコボ FFII 73票

虽然是系列的吉祥物，但是它们也曾经以敌人的身分在游戏中登场，不信赶快去《最终幻想VII》和《最终幻想XII》中找找看。



- 6位 アルテマウェポン FFVI 69票
- 7位 ベヒーモス FFII 68票
- 8位 オメガウェポン FFVIII 42票
- 9位 ゴブリン FF I 41票
- 10位 コヨコヨ FFVIII 40票

评语 外型绝对是左右这个问题排名的关键，除了系列的标志性怪物外，一些拥有强大实力的怪物则让玩家从另一个方面作出了选择。10位的“コヨコヨ”目前为止只在《最终幻想VIII》中出现过，不知道各位玩家还有印象吗？

Q2：你最喜欢的系列召唤兽是什么？

1位 バハムート FFIII 610票



从《最终幻想III》开始就是所有召唤兽中攻击力最高的，特有的无属性全体攻击“メガフレア”可以对敌人造成毁灭性打击，因此也成为了系列作品的代名词。在《最终幻想X》中它还会使用一招“インパルス”的特殊攻击，细心的你是否留意到了呢？



2位 シヴァ FFIII 194票



系列作品中为数不多的女性召唤兽，由于拥有能够自由掌控冰的能力，所以特技“ダイヤモンドダスト”能够对敌方全体造成冰属性的伤害，绝对是系列基础三属性(火、冰、雷)中登场次数最多的召唤兽。

3位 オーディン FFIII 127票



在《III》、《IX》、《XI》中登场的召唤兽，在自己坐骑的帮助下冲锋陷阵。最强的招式为带有即死效果的全体攻击“斩铁剑”，虽然在杂兵战中非常好用，不过面对强大的BOSS，还是拿出自己真正的实力来应战吧。

4位 ナイツ・オブ・ラウンド FFVII 102票



《最终幻想VII》中最强的召唤兽，13名骑士的连续攻击相信没有几个人能够承受得住。

5位 バハムート零式 FFVII 55票

《最终幻想VII》中首次登场，拥有机械身体的巴哈姆特，可以发动“テラフレア”的特技。



- 6位 イフリート FFIII 40票
- 7位 フェニックス FFV 37票
- 8位 リヴァイアサン FFIII 36票
- 9位 アニマ FFX 32票
- 10位 シルドラ FFV 30票

评语 由于召唤兽和战斗的效率有直接关系，所以玩家的选择主要都集中在拥有强大能力的召唤兽上。希瓦作为惟一入选的女性召唤兽也说明了召唤兽外型的重要性，用“万绿丛中一点红”来形容应该十分贴切吧。(笑)

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

首先可能大家留意到这次我们的"游风艺苑"有点不一样。没错，因为从本期开始我刊将与常州中华恐龙园共同举办"2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集"活动。能够入围的优秀作品都将得到精美的纪念奖，而最终获得优胜的六位作者，还将获得500元的现金奖励，希望有兴趣的兄弟姐妹们踊跃参加。下面那块便是此次活动的征稿启事，有一点需要特别提醒大家注意的是，由于本次活动的作品将会集中张贴展示，因此在画稿尺寸上有比较高的要求，希望大家严格按照征稿启事的规范进行投稿。好了，暑假刚刚开始，拿起画笔，大奖在等着你，加油！





泸州・Joe

尽管上期本刀在栏目中提醒各位"猎人画手"在用手中的画笔描绘自己的狩猎生活时尽量打开思路，但事实上以女猎人为创作对象的来稿还是层出不穷。比如右边这幅极尽媚惑的雄火龙装mm，望着那双柔情似水的双眸，本刀实在找不到拒绝采用的理由。当然，作者对色彩的把握和运用非常娴熟，亦为作品的亮点。

广州・李沛

如果说这幅《隆》属于Capcom官方提供的《街霸IV》人设概念图，相信多数读者不会有异议。看来久违的李沛同学对本作的美术风格领会得非常透彻，不仅人物的造型思路与作品原画如出一辙，而且连原画中标志性的苍劲笔触以及用于烘托气氛的斗气线条都得以忠实再现，作者的领悟和学习能力让人不得不佩服啊！





南京・ZAC

曾经以原创超精美系列插画为大家所熟知的ZAC好久不见了，本期她带来了新作《Twins》与大家分享。作品的创作风格关键词依然是唯美、细腻、梦幻、不过与以往作品较为阴暗的基调不同，此次画面色调清新柔美，让人眼前一亮。

上海・PAUL.GONG

对于生于80年代初的读者来说，《超时空要塞》是给我们留下深刻印象的超经典动画。如今《超时空要塞 边境》的推出，又唤醒了大家美好的童年回忆，而这正是作者创作这幅同人作品的动因，让我们一起回顾《可曾记起爱》歌声响起时的美好时光吧！



广州・廖金城

一幅画风非常成熟的原创作品。无论是构图、上色还是细节处理都颇为专业。此外，尤其值得一提的是作品的背景处理。使用色彩纯度较低的华丽纹饰图案作为背景，在突出了主体人物的同时，提高了作品的装饰性。希望这点能对苦于不知道如何制作背景的兄弟姐妹带来一定的启发。

2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集启事

优秀作者纪念奖品



■暴龙爱心靠垫



■个性主题T恤





■侏罗纪棒球帽



※以上纪念奖品由常州中华恐龙园提供。

我刊将与常州中华恐龙园共同举办"2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集"活动，征集细则如下：

1、作品形式为单页的故事稿或者单幅画稿，大小不得小于A3尺寸(420mm×297mm)，Email稿件边长尽量保证在2500像素以上。请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)。

2、请作者为自己的画稿起名，并在画稿上陈述创意思路，一并写在稿件背后。

3、画稿的题材以游戏为主，**与恐龙有关题材将优先录用**，欢迎原创稿件。

4、**投稿时间为7月1日至8月31日**，信件投稿请注明**"游风艺苑艺术周游戏插画征集"**收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn，Email标题注明**"动漫艺术周游戏插画征集"**。

5、本次征集活动将挑选优秀作品刊登在七八月份出版的杂志"游风艺苑"栏目中，优秀作者将获得本杂志样刊一本和**由常州中华恐龙园提供的恐龙主题商品一件**(奖品为恐龙抱枕、恐龙T恤、恐龙帽)。投稿结束后，将在所有的投稿作品中选出最佳游戏插画作品6幅，**获奖作者将获得现金500元的奖励**，获奖名单将在九月份出版的杂志"游风艺苑"栏目中公布。

说明：常州中华恐龙园为"2008中国(常州)国际动漫艺术周"承办方，本次征集活动中所有的优秀作品将在"2008中国(常州)国际动漫艺术周"博览会主会场常州中华恐龙园展出。"2008中国(常州)国际动漫艺术周"举办时间：2008年9月28日—10月5日。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



胜负师：自由谈的作者们在一篇文章登刊后，往往会大受鼓舞而不断投稿，这也是一段时期内有些ID会让人觉得比较眼熟的主要原因。不过同一作者容易在相同或相近题材及文风上打转，这显然不符合读者多样化的口味。从这一点来说，博学多才的Delphi做得很不错，从广告到E3再到这次的合并，每一篇文章都有截然不同的主题。给各位投稿者一点"贴士"：自由谈最不可能刊登的就是乏味的个人游戏生涯回顾文章，"我从小学开始玩游戏，接触的第一台主机是XX，最喜欢的游戏是XX，初中时开始玩XX，高中时又玩XX……"这样的文章其实非常难写，主要是很难写出新意，却很容易写得枯燥。不过像"健身补脑地狱"同学这样，把俗段子写特别了我们也非常欢迎。就像好莱坞众多的重拍片一样，里头也会有精品。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

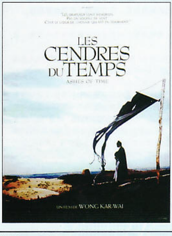
十年

“你越想知道自己是不是忘记的时候，你反而记得越清楚。我曾经听人说过，当你不能够再拥有，你惟一可以做的，就是令自己不要忘记。”

——王家卫电影《东邪西毒》

人一老就喜欢怀旧，而我一闲下来就爱出神，哪怕是在健身房里蹬着脚踏车，也会望着健身操女教练浮想联翩。坦白说，最近两个月我都没找到一款能让我玩得废寝忘食昼夜颠倒的PS2游戏，X360的《忍者龙剑传Ⅱ》没兴趣，PS3的《潜龙谍影4》又暂时玩不到，致使我每晚八点以后就找不到事情可作。百无聊赖之际我索性闭拢窗帘，关掉台灯和液晶显示器，俯卧在沙发上，一边听着旋律舒缓曲调悠扬的游戏配乐，一边任由神思在时光的长河中畅游激荡。当一个情感细腻却隐藏极深的游戏人在黑暗中静静地聆听着《The Best is Yet To Come》、《To Zanarkand》、《Traces of the Soul》等名曲时，你认为除了游戏生涯中那些铭刻于心的陈年旧事，他的脑海里还会闪现出什么影像呢？

近两年我挑选游戏时逐渐倾向于“少数精锐主义”，口味也越来越偏，即便是像现在这样找不到游戏玩，也不愿接触以前从未涉足或荒疏许久的



领域。我原本就对格斗游戏、射击游戏、竞速游戏和主视角射击游戏没啥兴趣，《生化危机4》和《鬼武者3》“叛逃”以后，我与冒险解谜游戏也彻底绝缘了，角色扮演游戏和战略模拟游戏也只剩下“《最终幻想》系列”和“《前线任务》系列”还在坚守阵地。调出PS2的存档管理界面一看，除《最终幻想Ⅹ Ⅱ》以外，其他图标都是动作游戏，《无双》和《战国BASARA》这些十几分钟甚至几分钟就能过一关的快餐游戏更是占了绝大多数。

说到底，就是融入社会以后现实的压力越来越大，我又无法/不愿像某些人那样消极逃避（事实上我曾试图逃避，但最终还是败给了欲望），只好咬牙苦撑，一边忍受社会的强暴一边祈盼高潮的降临。在漫长的忍耐中我或自愿或被迫地舍弃了一些事物，慢熬细炖费心劳神的游戏类型只不过是其中的片鳞半爪。我已没法再像十年前那样尽情地把时间和精力倾注到游戏上了，那些痴迷，那些癫狂、那些欢畅，那些挫折，那些感慨，那些激情，正飘忽不定地沉入无尽的深渊，逐渐变成阴晴变幻的萤火。我惟有把这些稍纵即逝的影像从资讯泛滥的滚滚洪流中捕捞出来，将其凝为铅字，晾晒在平整光滑的铜版纸上，总好过放任这些情感的烙印被岁月的刀锋一片片削去了痕迹。

第一次看到PS是在友人“宋变”的家里，这位宋先生有轻度洁癖，经常旁若无人地用酒精棉球和软抽纸巾反复擦拭他的数码用品和游戏手柄。在1997年春夏交季的一个风雨飘摇的夜晚，我和几位玩友围坐在宋变身旁，边有一句没一句地鬼扯闲聊边看他操作着克劳德到处乱逛，爬上爬下跑进跑出翻箱倒柜扁人打狗，直到1号魔晃炉被炸毁，恐怖分子上演“胜



利大逃亡”。

在我们这帮一放学就朝街机房跑的“Bad Boy”眼里，《最终幻想Ⅶ》的画面其实谈不上有多震撼，就是觉得这种在战斗中视角会随机转换的RPG很新鲜，某些特写镜头极具魄力，使我印象深刻，经久难忘。我这一“难忘”，就隔三岔五地往宋家跑，可惜大多数时候都是“可远观不可亵玩焉”。那一年我陪老宋看了不少CG动画，玩过的游戏却没几款，直到次年在我家附近冒出家PS包机房，我才得以尽情享受3D游戏的乐趣。

现在回想起来，1998年和1999年真可谓是我游戏生涯中的黄金时代，不光是那两年PS上有大量的优质游戏，更重要的是我那时候除了读书以外不必为任何事情操心。父亲希望我考上大学，但也仅仅是“希望”而非“要求”，而我那时候也不懂事，对学历这块“敲门砖”的重要性缺乏清醒认识，教室的黑板上都写上“距离高考还有××天”了，我还躲在包机房里玩《最终幻想Ⅷ》的卡片游戏，要不是1999年碰巧遇上高校扩招，我没准儿还得再读一年“高四”。跳进大学这座大酱缸以后倒是成熟了许多，可惜世界上99%的视频游戏都是为孩子们准备的，成熟有时也未必是件好事。

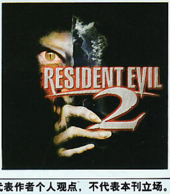
十年前对我影响最深的几款游戏

《生化危机2》

1998年1月29日发售

这是我通关的第一款PS游戏，同时也是第一款3D游戏和第一款AVG，然而却不是我最喜欢的PS游戏。《生化危机2》的剧情很棒，尤其是“里昂里篇”进入下水道以后发生的一系列事件，叙事紧凑，高潮迭起，堪称历代最高。隐藏要素也很丰富，奖励武器、“第四生存者”模式、“豆腐”模式和振动版新增的“EXTREME BATTLE”足以让玩家把游戏翻来覆去玩上好几个月。问题在于这款游戏不鼓励战斗，BOSS战的打法又很模式化，用沙漠之鹰或榴弹枪对着BOSS狂射一通就完事了，因此这款游戏给我的最终印象就是“剧情很精彩，战斗很枯燥”。

当然这个结论是我将“战斗很刺激，剧情很扯淡”的《生化危机4》通关



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

以后才得出的，至少在1998年，像《生化危机2》这样的游戏足以使一个高二学生在星期六的傍晚把攒了6天的零花钱全都留在包机房。我通常花两小时就能破一次里昂里篇，而最后半小时就是我的杀戮时间。端着加装了组件的雷明顿霰弹枪在研究所里横冲直撞，把成群结队的丧尸和舔食者轰得血肉横飞，先前弹药紧缺时躲避敌人的郁闷和被暴君追击堵截时的恐惧就这样在猛烈的枪声与凄厉的嚎叫中烟消云散，试问哪个男孩能够抵御这种疯狂的诱惑？



《寄生前夜》

1998年3月29日发售

这款10年前发售的A·RPG和最近正在全球"绝赞热卖中"的《潜龙谍影4》有个共同点，就是剧情动画很多，因为这款游戏的制作人坂口博信和小岛秀夫一样，都是"游戏电影化"的积极倡导者。虽然由于游戏类型的限制，《寄生前夜》与同年的《潜龙谍影》相比更像是短篇美剧，而不是好莱坞电影。在叙事节奏和表现手法等方面《寄生前夜》确实稍逊一筹，但是在我看来育成、探索、收集、追加这些纯游戏元素却要比那款全球累计销量六百万的超大作丰富得多，耐玩度自然也就高得多。

《寄生前夜》最大的乐趣就是在迷宫里边打怪练级边搜集武器、防具、工具、强化点数和改造许可证，然后殚精竭虑地改造出一套强力装备，然后再进新的迷宫，搜集更好的素材，如此反复，直到战翻最强的隐藏BOSS为止，所以我才会把日版、美版和非官方汉化版的克莱斯勒大厦都翻了个底朝天。遗憾的是次年发售的《寄生前夜2》转型为AVG，操作方式和视角设置都向《生化危机》靠拢，不想却因此"泯然于众人矣"，销量惨淡不说，还砸掉了招牌，真是"偷鸡不成蚀把米，长使英雄泪满襟"。

《潜龙谍影》

1998年9月3日发售

在我印象中《潜龙谍影》通关的次数并不多，日版拿了光学迷彩和无限弹药以后就没有再深入下去，而玩国际版也只是为了英语配音和VR训练。那时候对最高称号还没啥执念，所以有精彩纷呈的剧情动画可以看，我这个"新米"就已经很满足了，《潜龙谍影2》加入"狗牌收集"以后我才试着挑战Extreme难度。更何况在《潜龙谍影》发售前，潜入类游戏我这个井底之蛙只玩过《天诛》，所以对到处都是陷阱和监视器，被发现后还会进入警戒模式的《潜龙谍影》很是头疼，能顺利通关就不错了，研究？挑战？算了吧。

受机能所限，《潜龙谍影》的"潜入"部分其实并不是很有趣，紧张激烈的强制战斗和充满恶趣味的隐藏要素才是我和宋变讨论这款游戏时的主要议题。而且那家伙还有在BOSS战时冒着Game Over的危险给对方拍照的奇特嗜好，比如藏在树后举枪瞄准的雪狼，或者正发射6联装追踪导弹的Metal Gear Rex。从某种意义上来说，"《潜龙谍影》系列"就是变态为变态制作的游戏，只有变态的玩家才能窥破小岛秀夫隐藏在游戏里的终极奥秘——比如在《潜龙谍影》的第一场强制战斗中让梅丽尔吸引敌方火力，自己缩在门后的角落里放冷枪，或者在《潜龙谍影2》用急冻喷雾骚扰天狗兵，使其在无法行动的情况下被斯内克击毙，从而达成0人斩。

十年前我还是人畜无害的纯真少年，所以无法领悟《潜龙谍影》蕴藏的妙谛真旨，十年后我已蜕变为邪恶的"怪蜀黍"，而《潜龙谍影4》也凭借PS3的强大机能将制作人的宅属性表现得淋漓尽致。全世界闷骚男的灵魂在这一刻都产生了激烈的共鸣，小岛的这十年也不是一个人在战斗啊！

文 健身补脑地狱



收购进行曲

当游戏产业的一场潮流发生时，无论你是否留意或认同，潮流都会发生。很多时候，身处其中的我们难以确切定义正在发生的变化，但时间往往会纪录一切。当年Square Enix的强强联手不仅为玩家描绘了一幅美好图景，还促使我们直面游戏业日益寡头化的趋势。现在，我们依然会惊叹Activision和Vivendi这两家大型游戏发行商的重量级联姻，也会关注EA与Take2上演曲折的恋爱追逐故事。事实上，产业间的合纵连横，早在十多年前就以一种规模更小但影响深远的方式进行着：尽管开发成本激增，市场风险加剧，但这并不能打消游戏发行商们大肆采购的热情，在他们的眼中，中小游戏制作公司拥有的金字招牌和关键技术，可以带来充满诱惑力的市场垄断机遇，自然吸引着他们手中的真金白银。索尼诚意招安顽皮狗、微软重金礼聘Rare，Infogrames痛失DMA，它构成了我们检索游戏产业进化史的重要线索。时至今日，那些回荡在我们耳边的收购进行曲，不再依靠巧妙的音节组合，而是用掷地有声的金钱来谱写新的旋律。

"许多公司不是死于饥饿，而是消化不良。"这是EA创始人特里普·霍金斯在创业初期就牢牢记住的，他认为，除了为股东谋取利润外，对员工、消费者、合作伙伴都应负有责任，因而并不赞同企业为了增长而盲目兼并。但EA成长本身无疑就是一部产业并购史，对天才游戏制作公司一次次出手阔绰的收购，造就了其每年数十部百万销量游戏的行业翘楚地位。如今，游戏产业的大型开发商们大都臣服在华尔街的指挥棒下，为了刺激财政增长、获得专利技术和竞争优势而四处"狩猎"。比如去年底EA收购BioWare和Pandemic Studios，扩充游戏产品线的意图非常明显。Activision将《世界街头赛车》的开发商Bizarre收归旗下，则是为了弥补赛车游戏开发的技术软肋。NBGI为加强同任天堂的关系，出让NGC游戏《霸天开拓史》的制作公司Monolith 80%的股份，就颇有些"和亲"的味道了。对投资者来说，一家野心勃勃，保持饥饿感的公司比循规蹈矩的成本杀手更值得高看，这也是众多游戏发行商不惜年报"飘绿"，也要进行巨额采购的根本原因。

对游戏制作公司而言，事情则要简单的多。为了应付市场竞争和成本压力，它们需要稳定的发行渠道，需要充足的资金支持，成为大公司的一部分就变得不可避免。"《纳斯卡赛车》系列"的制作商Papyrus，1995年被雪乐山以总价4000万的公司股票收购，其总裁理查德·加西亚坦言："如果我们的主要作品错过圣诞销售档期，很可能会导致公司裁员一半，我们始终处在巨大的压力之下。现在身后有一家更大更稳定公司的支持，这让我们每个人都松了一口气。"考虑到游戏制作公司普遍都是私人性质，创建者本人渴望获得巨额回报的心理也对公司命运发挥着重要影响。







去年六月，Darling兄弟将一手创建二十年的Codemasters互动娱乐的全部股票卖给了一家风险投资公司，此番套现获利千万欧元。而在前一年的媒体专访中，他们还向1up的记者强调对Codemasters难以割舍的感情。没错，这就是生意，让我们对那些在游戏产业不断轮回的故事稍加概括：创始人失去了自己的公司，但同时也变得更加富有。

上世纪90年代初，游戏产业的收购活动还少有千万美元的大手笔。代表性的例子是1992年Virgin互动以500万美元同Westwood制作组签署游戏发行合作协议。开风气之先的依然是EA，这家公司逐渐显露出加速扩张的野心，相继以价值3500万美元的股票和2500万美元现金购得"《创世纪》系列"开发商Origin以及势头正盛的牛蛙制作组。这两笔成功的收购一举将EA推上了北美地区游戏发行商的王座，不过几年后，这两家制作室的创建者理查德·盖略特和彼得·莫里纽斯接连出走。现在，盖略特在Ncsoft继续着他的网络游戏梦想，而后者开发的《神鬼寓言2》已经成为本年度X360最受期待的角色扮演游戏之一。随着1994年PS主机的横空出世，产业并购才真正呈现出一派繁荣景象。纵观业界历史也不难发现，在游戏主机更新换代之际，厂商为了规避风险、扩大规模，频频上演兼并联合的好戏。

如果用游戏主机来划分产业并购史，那么在PS发售的一年间，Acclaim娱乐是当之无愧的焦点。这家公司在1995年陆续兼并了Iguana(500万美元和未公布具体金额的公司股票)、Sculptured Software(价值3000万美元的公司股票)和Probe(价值3000万美元的公司股票)三家游戏制作公司，并因此拥有了《恐龙猎人》、《致命格斗》、《虎胆龙威》等知名游戏品牌。这似乎预示着Acclaim美好的未来，但随后发生的故事令人瞠目结舌。Acclaim高层承诺为员工提供一份长期劳务合同，但在收购完成后却突然宣布大规模裁员，Sculptured Software甚至炒掉了一半数量的雇员。加上公司管理上的漫不经心以及开发技术领域的不思进取，人心涣散的Acclaim只能依靠出卖旗下游戏品牌过活，并最终在2004年宣告倒闭。Acclaim的一位前高层在事后评论道："(我们)是在用跳下悬崖的方式来丈量这个悬崖有多深……"

收购从来都不是一件立竿见影的事情，也绝非成功的保证，但有时候，它又的确堪称奇迹的开端。1997年7月，由于《模拟直升机》、《模拟音调》等多部作品销售低迷，深陷泥潭的制作公司Maxis不得不接受EA用1.25亿美元的换股并购协议。EA抓住时机竟得了一座源源不竭的金山，截止到2008年2月，Maxis开发的"《模拟人生》系列"已经取得了一亿套的惊人销量。另一个神奇的故事也与EA有关，当年身价500万美元的Westwood制作组，1998年花费了EA近1.22亿美元的巨额并购金，由于当时Virgin互动急欲退出北美市场，因此接近1亿现金全部流入Westwood两位创始人的腰包。除此之外，Virgin在美国的全部资产也一并划归Westwood，制作组规模扩大了一倍。当然，这种名利双收的好事在产业史上寥寥无几，更多的还是充满争议的收购。比如GT Interactive以总价1260万美元邀请SingleTrac公司加盟，但却并未出手购买它们的游戏品牌《烈火战车》与《战鹰》，事后被证明是GT Interactive历史上一次重大失误。而当Eidos以4750万美元的天价收购晶体动力制作组时，俨然成了欧洲游戏同行的笑柄，但此后正是由于晶体动力的杰出表现，才造就了"《古墓丽影》系列"的复兴。

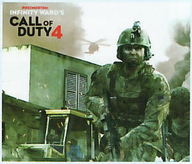
在任天堂的N64和世嘉DC发售的几年间，游戏产业的并购记录一再被打破，一些规模较小但蕴藏巨大价值的并购案，往往不在人们的视线之内。比如Gremlin以420万欧元购入一家苏格兰游戏开发公司DMA，这家公司凭借《疯狂小旅鼠》而在圈内小有名气。1999年3月，Infogrames以3680万美元整体收购Gremlin，一个月后，Take2的高层登门拜访，以1100万美元的现金报价并购DMA和它们刚刚推出的一款新游戏——《横行霸道》。Infogrames的管理者评估《横行霸道》难成气候，这笔"划算的买卖"令他们暗自窃喜，最终Take2得到了DMA与《横行霸道》……时至今日，面对《横行霸道Ⅳ》缔造的辉煌，Infogrames高层的复杂心情可想而知。当然，不要以为Take2总能慧眼识珠，2000年6月，他们把拥有的19%的Bungie Software股份低价转让给微软，如果这些股票能够持有到今天，它将升值十倍有余。

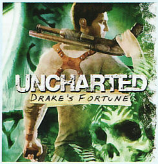
2001年1月，索尼美国分公司宣布收购顽皮狗工作室，这是一个足以写入教科书的经典案例。尽管实际交易金额并未透露，外界普遍预计在2500到3000万美元左右。顽皮狗擅长制作角色驱动类型的动作游戏，凭借雄厚的技术功底，陆续推出了"《古惑狼》系列"、"《杰克与达斯特》系列"和《未知海域 德雷克的宝藏》等著名游戏，为PS系主机在欧美地区的拓展立下了汗马功劳。值得一提的是，顽皮狗旗下的ICE Team是索尼全球制作室的核心技术团队，专门为第一方或第二方游戏开发提供引擎和技术支持。借助顽皮狗打造的"Kinetica"游戏引擎，创造出了《战神》、《大逃亡》、《海豹突击队》、《烈火战车》等众多大作。除了品牌与技术层面的贡献，索尼通过收购还获得了重要的关系网，顽皮狗的几位主创成员先后离开，组建Insomniac Games和Ready At Dawn两家制作公司，它们是索尼在北美地区重要的合作伙伴，先后创作了"《瑞奇与叮当》系列"、"《抵抗》系列"和《战神 奥林匹斯之链》等百万销量作品。相比顽皮狗，《全球行动》的开发商Barking Dog就显得有些落寞了，它们被Take2以900万美元收购后，并未保留公司品牌，而是被拆分并入Rockstar的温哥华团队。

迄今为止最高金额的现金并购发生在2002年9月，而且涉及的三方是游戏产业史上当之无愧的主角：微软以3.75亿美元收购Rare，其中1亿美元用来购买任天堂持有的Rare股份，《星际火狐》、《大金刚》和《班卓熊》的缔造者Rare由任天堂的第二方摇身变为微软旗下最大的游戏制作室。曾参与收购Bungie、Rare、Ensemble Studios的微软游戏发行部副总裁Ed Fries评论说："人们可以很容易找出这份收购案的种种好处，但我只想说，如果不买Rare，我们会寝食难安。"在一定程度上，收购创新本身也是一种创新方式，在很多游戏发行商看来，将创新的制作团队纳入自己的开发平台并发扬光大，是一条成效显著的路线。当Activision以850万美元收购Infinity Ward后，并没有对这家制作组的日常管理横加干涉，而是尽量给予他们自由的创新空间，《使命召唤4》无疑是对Activision耐心与信任的最大回报！

那些深陷危机的发行商，往往视收购为救命稻草，它们摆出一幅狂妄的嘴脸："嘿，我把自己的公司搞砸了，所以想收购你们，再试试手气。"于是被收购的制作团队，没有足够的动力和权限把握自己的长远方向或培养团队的核心竞争力，而是将几乎全部精力放在短期业绩的经营之上，在开发原创新作时，更是表现得无所作为。正如顽皮狗的创始人Jason Rubin所言："我们是一群人，非常勤奋的工作，我们希望自己的选择(被索尼收购)能够让顽皮狗成长为一家伟大的公司。"显然，这需要双方付出切实的努力，保持勤奋、创新和拥有危机意识的工作精神，不为市场风吹草动轻率改变公司的发展思路，在短期内形成制作组与发行公司之间的信任、默契和共同进步……事实上，真正的困难在于，这些并不难被归纳，但很难长期落实。

文 Delphi





读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 无常量

★根据最近收到的读者来信反映，我们的部分杂志出现了油墨味过重的问题，给很多拿到杂志的读者带来了困扰，目前我们已联系了印刷厂，印刷厂也做出了在纸张和油墨上改进的承诺。如果读者再发现有问题，请速与兰州编辑部联系。

★ 10 周年的大奖名单在本期的“读编往来”中华丽公布，寄来了印花和调查表的读者赶紧看看有没有自己的名字吧。

★虽然这次的抽奖圆满结束了，但是小编们的工作还没有结束，旁边的这张图片就是读者大人们寄来的数量巨大的意见调查表其中的一小部分，我们将在之后的杂志中认真阅读、总结优点、改正缺点。从这期的“互动信箱”和“读编往来”开始，我们就会刊出一些呼声较高的意见，并在大家的监督下加以改善。

★夏天开始了，也就意味着密集的游戏展会攻势又要开始了；夏天开始了，也就意味着无数玩家得到新生了；夏天开始了，也就意味着大雨和台风又开始袭击编辑部了……没错，最近断断续续已经连着下了半个多月大雨，而且时间总是恰巧发生在上下班的重要时刻，真不知道什么时候这阴雨绵绵的天气才会告一段落啊。



本期流行游戏 What's In

近期游戏室镇山之宝

《潜龙谍影4》 7人

这是当前最好的次世代游戏，这是游戏艺术的最高表现形式，这是互动娱乐的终极体验。

——Gouki

……

——通关后感动得无语的多边形与 Gouki

蹩脚乐器促生蹩脚乐手

《吉他英雄 巡回演出》 2人

这游戏不用专门的控制器玩还真是不爽。

——被糟糕的手柄默认键位布局折磨得死去活来的炎骑士

风雅不易

《四季庭》 4人

要是能种些萝卜白菜啥的就好了。

——最近热衷买菜做饭的火云不由自主地说道



■火云心目中的温馨菜园

Q&A

四川内江 李相成：我觉得中奖几率太低了，寄张表意思一下就可以了。根据我的计算，就算你们每期发行 50 万份，都卖完，众人都寄来抽奖。那么我中 PS3/X360/Wii 的几率为 10/500000=0.000002%；中 NDSL/PSP 的几率为 30/499990 ≈ 0.00006%；中 T 恤的 500/499960 ≈ 0.00001%。中个 T 恤都这么难，都和买彩票差不多了……

你的计算可谓一丝不苟，不过请放心，每期杂志不可能 100% 卖完，也不会有 100% 的读者参加抽奖，因此你的几率要高得多。说到抽奖，福彩中奖金最高的双色球，其头奖的几率是 127 亿 5918 万 3360 分之一。如果这个彩票的玩法改为让人从 1 至 127 亿 5918 万 3360 中任选一个数字，估计没有任何人会参加。但采用现在这种形式，虽然中头奖的几率不变，大家就趋之若鹜了，这实在是很讽刺啊！

Email king11245：看了那么多期的 UCG，突然发现在一个男女人数比例为 N ： 1 的环境下，这个惟一的 XX 染色体拥有者不论美丑都会极度受到外界的关注。至于是成为“玛娜流”还是“芙蓉流”那就得看具体的点数分配了！

作为公司机密，我不能直接告诉你编辑部的男女比例是多少，但 N ： 1 中的“N”这个数值并不算大。毕竟还有不少美编 MM，所以你的这条定律好像不完全成立。

内蒙古 费思超：“你凭什么不给我一台 PSP”是一种自私无理的请求，我们不要这样，应该说：“你凭什么不给 PSP 一个我？”

这个要求我们可以满足，请把您自己托运到编辑部来，我们会在 PSP 中举行抽奖以决定谁有这样的殊荣可以得到您。

淮南 许克：暑假的生活好无聊，每天睡到六点就自然醒了……这，这就是三年高中练出来的啊！考完试那天晚上看欧洲杯，一直到 5 点才睡觉，结果还是 6 点醒了，痛苦地在床上滚来滚去，可是就是睡不着，真是要人命。估计没一个月，生物钟是调不回来了。醒来也没事干，总觉得 PSP 在桌子上玩不舒服，就该上课的时候藏在桌子底下玩，躺在床上玩小 P 正起劲，突然家长推门进来，自己还是下意识的想把小 P 藏起来……晚上也没事干，玩小 P 也没劲，没有与老师家长的斗志斗勇，玩起小 P，乐趣要少了一半啊……

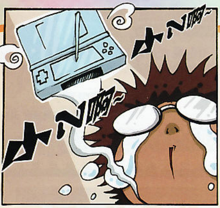
看完前半段我觉得你的家人或许也需要一段时间才能把“每天早上叫你起床”这件事情调整过来，而看完后半段，我估计很多正在暑假里玩游戏玩到 HIGH 的读者一定会对你“身在福中不知福”的想法表示强烈的抗议。

Email 黄耀柱：昨晚我做了一个梦，油细鸡变回 9.8 元／本了．请小编们帮我解这个梦．

梦和现实都是相反的。

Email 马赛克：希望小编们加我 QQ 为好友，我的 QQ 是 XXXXX。希望能在一起交流交流，切勿无视我的存在，不然我会生气的。(>_<) 此项专门写给众位英俊潇洒、貌美如花、可亲可爱、学富五车、上知天文、下知地理、一树梨花压海棠……（以下省略千字）的小编，切勿公开我的姓名。

因为我们这里没有一个小编能够达到你所说的“英俊潇洒、貌美如花、可亲可爱、学富五车、上知天文、下知地理、一树梨花压海棠……(以下省略千字)”的要求，所以看来是没法加你了。



广西 韦微：全知全能，百达百通的晴天：救命啊！我碰上大麻烦了！我的NDS触屏点位不准，可是我照着说明书进行了校准，仍然无法像以前那样精确，这是怎么回事？我的《超执刀》才刚玩到要精确操作才能解决的拆弹事件，我的《应援团2》也才准备冲向"华丽的应援"，我的《太鼓之达人 七岛大冒险》也才……啊，对了，我在玩《太鼓之达人》的时候只要把触控笔停在触摸屏上，它居然会自己进行不规则连击！这是怎么回事？难道有某种灵体依附在我的NDS上？根据游戏店老板的说法，我的NDS快废机了，真的还是假的？

看到你的遭遇不仅让我想起了"NDSL被强制征用，最后在《应援团2》下光荣就义"的惨痛经历。如果你通过校准还是没有解决偏屏的问题，在不更换主机的情况下，看来你都要跟音乐或找碴游戏绝缘了。另外看到"灵体"这个词，我又不得不想起了上次由于校稿不得不看完"《零》系列"三篇小说的经历（为什么我要说又？）……

Email 赵玉婉：在这里我要给"游乐传音"的主持晴天提一点意见，就是不要只是介绍歌曲，如果条件允许的话把歌曲放在光盘里吧，只是介绍的话多没意思啊，而且有些歌在网上不是很好下载，专辑又不是很好找到的，所以你只是介绍还不能让读者领略歌曲的美妙之处啦，让读者亲耳听到后才可以对你介绍的歌曲给出评价不是吗，呵呵。

目前我们已经在联系Levelup.cn和栏目的内容进行互动，如果顺利的话，下期就可以为大家在网上提供同步的内容了，敬请期待（^_^）。

Email 谷宇：最近两款满分大作轮番登场：《GTA4》+《MGS4》刚刚为此跟老婆流流口水，就被老婆鄙视！总结后理由如下：为了能玩这两款大作，首先要有相应的游戏设备，于是要买PS3+X360，按照现在的行情都要普通版的也得七千往上吧！然后是显示设备，就按照我YY过的Sharp之52寸的，要三万，综上再加上两款游戏的价钱要3万8。接下来，得有个像样的地方配得上以上那堆东西吧，于是老婆说咱小来一房子，不用大，两层的三四百平就成，带俩车库，最好附近有个游泳池啥的……俩车先来个小车，代步用，省油加好开。另一个得弄个跑得起来高速的吧，SUV不错，能跑能跳滴，不说X5也得Q5吧……然后就没有然后了，我毅然拿起新买的UCG，不过换了篇文章！

不要泄气，建议你参考编辑部的小编们，一台电脑下可接PS2，上可接PS3，既可玩《MGS4》，也可玩《GTA4》，如果我们一定坚持要配三四百平的大房子和游泳池，早就被老编踢出门外了。

Email 考拉SOSO：听说星夜的痘痘被他GF的秘方扼杀于摇篮之中，吾在次跪求此秘方，因为我近几天感到鼻子上出现了若隐若现的疼痛感……话说回来，ACE的梦真是很恶心很强大，不过还是无法及吾梦之万分之三，那天做梦梦到家中电视前摆上了PS3与《MGS4》，然后幻化成两座山，一山一字——"中考"，然后幻化成父母的怒容，然后幻化成成绩单，我与重点高中失之交臂，然后幻化成中年委琐版的我开了个烧烤摊，旁边穿着西服的初中同学在吃我的烧烤。真的，我起来后背后一身冷汗……还有不到一周就中考了，希望众编祝福我，我在此祈祷，我中考分数与众编奖金成正比……

此药为秘方，概不外传，嘿嘿。我要考虑去申请专利＼(￣▽￣)／

Email 杜雨杭：好长时间没在Mini DVD上看见玛娜了，好期待再次看见。我觉得你们应该在10周年纪念活动中设一个特等奖，奖品应是"玛娜"。那样你们杂志的销量应该能到1000万本，哈哈！期待中……

你说的奖品是《圣剑传说 玛娜传奇》还是《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》？

淮南 许克：要说这期我最讨厌的，倒是没有什么。一般我觉得每一个栏目都凝聚了创作人员的心血，我可以不仔细的看而是一下跳过去，但是我却不能说讨厌。希望UCG以后可以把讨厌这个词换一下，就说最不喜欢的栏目，或者最不留意的栏目都可以，最好不要说讨厌。

看到这么善解人意又体贴的来信真是太感动了（泪流满面），从这期起我们就换掉这个"讨厌"。

一名猎人最离奇的死法

Email 蒋骏：以前，我只用过小桶爆弹，没用过大桶爆弹。某次外出恰好带了一桶大桶爆弹，于是决定试试。刚好前面有一怪，我算好时间，立马放弹开跑，可当怪物跑过来时，爆弹没爆。我心想，可能是因为是大桶爆弹的缘故吧，要比小桶爆弹有更长的引爆时间。但直到我将那怪给分解了，爆弹也还没爆，我诧异了！于是我开始绕着爆弹转圈，左三圈，右三圈，突然我就想到，我该不会是整出一伪劣产品来了吧，这难道就是传说中的哑炮？当时我心中那个郁闷呐！我一郁闷就想发泄，我一发泄就想按SELECT，于是我就狠狠地按了一下SELECT！结果……事实证明，这桶爆弹的质量相当的好啊！当场就送我上猫车回营了！（T_T）

果然是"好奇心害死猫"啊，拉猫车的兄弟们请原谅这个懵懂的少年吧！



一块抹布引发的惨案

广东 黄泽霖：我在冥思苦想了多天之后，终于想到了可以送胜嫂什么了，那就是你脸上那条碍眼的布。多么不顺眼啊！就是因为它，使我不能看到你那庐山真面目，类似的还有ACE飞行员那具防毒防尘为一体的面具。胜负师，你想想看，胜嫂有了你这条布，干起活来可能会如鱼得水，为什么呢？请听以下解析：1. 抹布，没错，这就是一条经久耐用的抹布，不管是抹桌子、椅子还是花瓶，这块布都能给你抹得干干净净；2. 也是抹布，没错，是抹布，但此抹布非彼抹布，这是一条充满胜负师那为家庭、为胜嫂工作而流出的辛勤汗水的抹布，闻一下，胜嫂就知道你的辛苦了；3. 还是抹布，但这次是抹各主机的抹布，平时编辑玩游戏的时候手里可能会出汗，或是有其他的方式把机子弄得不是很干净，就在这时，胜嫂拿出了那条充满汗臭味的布，一擦，整台机子就像是新的一样，强烈推荐给回收二手机的JS，这样一来，就省去了换壳的功夫。

卡饭英雄帖

卡饭，Capcom's Fan是也。

历经二十五年游戏业风云洗礼，老而弥坚的Capcom在每一个时代都能留下历史的印记。继205期UCG制作《我们生来就是卡饭！》特辑以后，编辑部收到大量读者来信，纷纷表示自己纯正的卡饭身分，令编辑部内众卡饭深感"有卡饭自远方来，不亦乐乎"！

为了能让诸位被"埋藏"的卡饭也有表现的机会，编辑部将制作《我们生来就是卡饭！——读者剪辑版》，特邀众卡饭前来投稿，讲述老百姓与Capcom不得不说的故事！

征稿要求

1. 题材不限，但最好不要诗歌；
（例如：我／生来／就是／卡饭／！这样的梨花体请恕我们无法接受）
2. 字数不限，但尽量控制感情；
（潘长江说：浓缩的就是精华，我们希望能看到您惜字如金的真知灼见）
3. 内容不限，但请远离八股文；
（详见本期"自由谈"栏目的前言部分，非常重要）

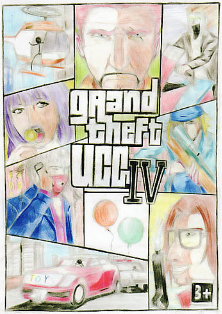
投稿小TIPS 建议抓住您玩Capcom游戏时发生的某件有趣小事，让我们一起共享您作为卡饭的乐趣。

投稿方式

1. 电子邮件。
投稿信箱：polygon@ucg.com.cn，请在邮件主题栏里写明"卡饭有话说"。
2. 论坛顶帖
请您挪贵步至levelup.cn论坛置顶专帖，看帖也要记得回帖哦！

本期之最

小编版《GTA4》封面



作者：王思嘉

这是一幅由王思嘉读者寄来的将小编们和《GTA4》结合在一起的画稿，除了稍微猥琐一点之外，可以说是非常生动，不知道大家能不能认出来这些小编都是谁呢。



最多疑的读者

我发现，随着一位老编辑的离去，定会有一位新编辑的加入，我不知道是什么原因（可能是为了稳定编辑人数，保证工资够分），但我真真切切的的确确不希望看到喜欢的编辑离开啊！但像纱迦、Gouki、胜负师、多边形这样的元老级人物依然坚守在自己的岗位上，唉，真不知道该怎么说，反正应该是阳光学园的阴谋，太可恶了。

——重庆 杨思凡

隔行如隔山

最近发生了一件趣事，一天和朋友一起玩《街头篮球》（网游），我用拼音告诉他："ni ban。"就是让他拿篮板，结果他问我说："你咋知道？"我不解便发了个问号过去，一会儿他回话："我的 X360 为了玩 D 版给刷了，结果被 ban 了，成 X180 了，5555。"我无语，隔行如隔山啊……

——大连 于铠歌

最具联想精神的读者

以前买 UCG 用十元钱，找回两毛，日积月累也能买张邮票信封什么的。此举充分体现了我国勤俭节约的优良传统。

现在买 UCG 用二十元钱，找回八元，顺手就买了零食。这样精神上物质上都得到了充实。这充分体现了小康社会物质与精神方双抓双赢的成绩。

所以，看 UCG= "与时俱进"。

——Email 李伟

最实际的读者

看了看书，发现本期大奖竟然还在，我想其他人一定只顾着"十周年大抽奖"而忘了答本期大奖，所以我的中奖几率大幅提升了。（偷笑中）

——广西 冯彬

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73、74、76、77、84、87、88、89、90、91 辑，定价：8.8 元。《NDS 专辑》第 2 辑，定价：25 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 1、2、8、9、10 辑，定价：16 元。《PSP 专辑》第 3、4 辑，定价：25 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志》，定价：12.00 元，《怪物猎人狩猎志 2》定价：12.00 元。《怪物猎人携带版 2ndG 完全攻略本》，定价：42.00 元

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 17 辑，定价：16 元；《游戏 · 人》第 22、28 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 20、31、33 辑，定价：8.8 元。《游小说》第 7、9、10、13 ～ 15 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。《Wii 宝典》，定价：28 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑，定价：28 元。《游戏人小说版》第一季，定价：14 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《爱图 e 族》3，定价：28 元／本；《鬼泣 4 珍藏资料设定集》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价：32 元；《四叶草》第 1、2 辑，定价：16.8 元／本；《生化危机官方小说》第 7、8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元《街头霸王漫画版》第 3、4 辑，定价：19.8 元／本；《女神侧身像 官方小说》上、下册，定价：14.8 元／册；《机动战士高达 00 Meister' s Mission》，定价：22 元；《变形金刚漫画特别版 电影前传》，定价：25 元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价：16 元；《光明之风 世界全书》，定价：38 元；《荒野兵器画集》，定价：38 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元／本；《模魂志》第 16、19、21、22 期，定价：12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 期、总第 166 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 ～ 194 期，定价：9.8 元。总第 202 ～ 206 期，定价：12 元。总第 73 · 74 期、总第 162 · 163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 3 期、第 6 期，第 7 期，第 9 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，第 42 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

《游戏机实用技术》十周年大抽奖中奖名单



圆梦奖 10名

奖品为 **PS3、Wii、X360次世代主机** 任选一台

呼和浩特市	陈宇焘
福安市	胡晓晴
东莞市	黄彦升
大同市	李建军
珠海市	刘伯禹
上海市	陆雨辰
通辽市	闫菁华
湛江市	杨明立
北京市	杨元
上海市	张扬

真情奖 30名

奖品为 **NDSL、PSP次世代掌机** 任选一台



柳州市	崔宏
深圳市	邓恺
新乡市	高颖
重庆市	龚润芝
庆阳市	韩一鸣
北京市	孔德威
威海市	孔君红
齐齐哈尔市	匡文杰
北京市	李景源
南宁市	李想
温州市	林纯
安顺市	刘劲松
包头市	刘平
北京市	刘松
兴平市	刘宇佳
大庆市	吕丞
洛阳市	齐嘉
玉林市	丘铭
辽阳市	沈东哲
沈阳市	孙泽升
孝感市	王维
大连市	王宇
广州市	吴俊龙
江城县	武剑羽
成都市	肖布天
巢湖市	袁建伟
烟台市	张岚
西安市	张晓强
天津市	张一弛
珠海市	周哲龙

贴心奖 500名

奖品为 **UCG十周年纪念T恤** 一件

蒙自县	昂磊磊
天津市	白帆
大理市	白瑞
武汉市	包义
虎林市	鲍凤宇
南平市	卞开平
遵义市	别海艺
北京市	卜昂
武汉市	蔡文熙
贵阳市	曹超
上海市	曹建华
上海市	曹琦
宜兴市	陈超
开远市	陈春
梧州市	陈达斌
海南省	陈国帆
怀化市	陈果
玉林市	陈海泉
赤峰市	陈浩
湛江市	陈华如
佛山市	陈建忠
深圳市	陈进
梧州市	陈岭
北京市	陈梅
厦门市	陈山泉
佳木斯市	陈松
贵阳市	陈天强
云浮市	陈晓敏
长春市	陈欣瞳
广州市	陈耀明
九江市	陈一伊
武汉市	程浩侃
重庆市	程昐
青岛市	崔嵩
杭州市	戴丹
唐山市	单淼
东莞市	邓凯键
佛山市	邓伟斌
上海市	邓懿
南昌市	邓志骏
苏州市	狄秋实
汉中市	底海
齐齐哈尔市	丁博
怀化市	丁洪义
西安市	董琪
泰安市	窦瑞琪 窦从东
北京市	杜昊
日照市	杜雨杭
克拉玛依市	段潇于
成都市	樊振
保定市	范群
沈阳市	范宇
太原市	范宇昆
宁波市	冯斌
桂林市	冯绍卿
洛阳市	冯松波
太仓市	冯晓君
梧州市	冯欣
上海市	冯亚南
上海市	冯一鸣
贵阳市	符强
天津市	付金胜
大连市	付强
盘锦市	付宇
昆明市	高俊
大连市	高丽涵
大庆市	高炜
吴忠市	高燕
长春市	高一铭
广州市	高宇海
宁波市	葛辉
贵阳市	耿一超
佛山市	龚欢
无锡市	龚泯澄
上海市	龚昭
哈尔滨市	古艳丽
佛山市	关标荣
北京市	管兆凯
福州市	郭福平
中山市	郭立夫
天津市	郭鹏
沧州市	郭鹏
福州市	郭毅
温州市	郭毅
太原市	韩斌
武汉市	韩龙威
上海市	韩小祺
上海市	韩秀潇
北京市	韩韵平
天津市	郝永
北京市	何靖
海盐市	何炯熠
北京市	何欣
广州市	何旭明
泸州市	贺彦开
潮州市	洪晓玲
昭通市	侯勇
北京市	侯振洋
温州市	胡冰
湛江市	胡乔
常熟市	胡怡
南宁市	黄冰迪
海口市	黄德勇
上海市	黄蕾
海口市	黄龙福
桂林市	黄西华
上海市	黄晓雷
江阴市	黄璇
柳州市	黄毅华
钦州市	黄子刚
鹤山市	黄梓健
焦作市	姬世雄
淄博市	纪连昌
上海市	纪玉峰
临海市	江源
上海市	姜佳丽
北京市	蒋冬冬
余姚市	蒋豪欢
秦皇岛市	蒋玲
吉林市	蒋秋明
无锡市	蒋颂哲
潍坊市	金海涛
昆山市	金林
北京市	靳永辉
北京市	鞠子丹
大理市	康超
上海市	赖天
海口市	赖霞
宁波市	乐威
丽江市	雷剑
廉江市	黎明博
南宁市	黎振
西安市	李波
南宁市	李伯通
北京市	李春华
邯郸市	李大明
沈阳市	李锋
长沙市	李光宇
温州市	李航
天津市	李昊
阜阳市	李浩
广州市	李佳海
佛山市	李健翔
厦门市	李杰
武汉市	李解
昆明市	李金
广州市	李磊
商丘市	李立
瓦房店市	李丽兄
嘉峪关市	李亮
临沂市	李龙
南昌市	李龙季
张家口市	李梦实
宜昌市	李青青
韶关市	李然
温岭市	李然
上海市	李睿文
金华市	李润嘉
深圳市	李深龙
唐山市	李爽
齐齐哈尔市	李魏国
桂林市	李文杰
内江市	李相成
双辽市	李雪鹏
辽阳市	李岩峰
北京市	李研
上海市	李杨
北京市	李洋
马鞍山市	李永康
牡丹江市	李悦飞
桂林市	李云龙
唐山市	李占宇
重庆市	李政潼
广州市	李志威
桂林市	梁光文
太原市	梁明
海口市	梁晓锋
台山市	梁怡彬
容县	梁永锋
来宾市	廖巧生
周宁县	林隆麟
汕头市	林秋鸿
柳州市	林秋龙
厦门市	林文欢
北京市	林扬
南宁市	凌高超
牡丹江市	刘博闻
上海市	刘畅
北京市	刘畅
遵义市	刘航
成都市	刘剑
望城县	刘昆
佳木斯市	刘璐
天津市	刘名洋
大连市	刘强
西安市	刘青
齐齐哈尔市	刘晟宇
安顺市	刘盛鹏
东营市	刘宋芳
北京市	刘涛
福州市	刘韦
唐山市	刘向东
哈尔滨市	刘晓丹
广州市	刘昕露
北海市	刘旭
抚州市	刘雪峰
保定市	刘寅
南京市	刘寅
昆明市	刘媛
克拉玛依市	刘钊
北京市	刘志浩
贵阳市	刘智慕
上海市	刘智明
长沙市	柳剑波
汕头市	柳晓峰
乌海市	卢林
张家港市	卢敏柯
天津市	陆晨
横县	陆迪夫
上海市	陆佳莉
上海市	陆磊
张家港市	陆圣达
上海市	陆宇
上海市	陆自健
广州市	吕建文
西安市	吕双宇
大连市	吕天隆
黄石市	罗冯政
马鞍山市	罗韬
九江市	罗志鹏
北京市	马晨
周口市	马凯
保定市	马涛
乌鲁木齐市	马文彬
宁波市	马啸
海城市	马印飞
汕头市	马肇杰
天津市	毛蓉
上海市	孟立良
北京市	明珂
东莞市	莫义良
天津市	倪旭龙
公主岭市	聂磊
太原市	牛帅
桂林市	欧俊谦
靖远市	欧睿君
佛山市	欧阳剑铭
凯里市	潘黔昆
宁波市	潘天琦
咸阳市	裴毅飞
长沙市	彭翔
辽源市	齐春雨
曲靖市	乔玮
漳州市	邱晨
兰州市	曲倩
深圳市	曲星奇
重庆市	屈圣力
绍兴市	任博
天津市	任旭龙
成都市	荣海
无锡市	芮俊侃
郑州市	桑海
扬州市	桑晓枫
双流县	山峰
上海市	商斌
哈尔滨市	尚旭砚
北京市	邵晨
如皋市	沈珂
芜湖市	沈黎
北京市	沈鹏
厦门市	沈一龙
都匀市	沈韵
上海市	盛潇斌
北京市	盛雪燕
北京市	师玉鹏
北京市	石珺轶
长春市	石云晶
丹阳市	束鸿鹏
大同市	苏强龙
呼和浩特市	苏铁力
昆明市	苏玥
北京市	孙建伟
东营市	孙宁
北京市	孙然
无锡市	孙中伟
江阴市	谈惠科
深圳市	谭剑斌
北京市	谭利军
桂林市	谭凌
成都市	谭平转 李荟
珠海市	谭淑芳
开平市	谭子锋
桂林市	唐继强
上海市	唐昊
上海市	唐熊枫
云浮市	唐智扬
长沙市	涂杰凤
北京市	万宇
眉山市	汪以
济南市	王安琪
乌鲁木齐市	王博
西安市	王博文
温州市	王超
沧州市	王飞
石家庄市	王罡
北京市	王光辉
玉田县	王国华
石河子市	王皓
南京市	王赫雨
天津市	王辉
北京市	王金
嘉峪关市	王京宁
乌海市	王丽
成都市	王苗加
东莞市	王启文
上海市	王汝佳
广州市	王锐
昆明市	王思成
舟山市	王枭
海宁市	王晓东
成都市	王欣
哈尔滨市	王新
大连市	王鑫
太仓市	王焱
银川市	王焱
楚雄市	王贻佳
北京市	王翌龙
合肥市	王勇
毕节市	王宇
沈阳市	王宇轩
天水市	王玉鸿
贵阳市	王云枫
福鼎市	王昀鑫
太原市	王哲
天津市	王志勇
昆明市	韦南西
长沙市	魏国锐
郑州市	魏昕鑫
台山市	温剑峰
合肥市	文纯
上海市	吴凯彬
南京市	吴坤
平湖市	吴俏骏
海口市	吴淑统
济南市	吴松洋
上海市	吴琐康
苏州市	吴吟皎
南京市	吴瑛楠
成都市	吴勇
毕节市	吴瑶
柳州市	伍开强
平顶山市	武杰
贵溪市	夏季
宜兴市	夏晟
绍兴市	肖亮
娄底市	谢红武
济南市	谢晓婷
锦州市	辛一
营口市	邢成
玉溪市	徐诚
舟山市	徐驰洲
邳州市	徐峰
杭州市	徐骥
徐州市	徐甲伟
深圳市	徐景宏
北京市	徐敬
吴忠市	徐茂红 转汪洋
北京市	徐孟
大连市	徐书达
北京市	徐思宁
广州市	徐晓峰
上海市	徐亦
芜湖市	徐逸波
昆明市	徐云松
张家口市	徐志鹏
廊坊市	徐志鑫
海口市	许聪聪
南宁市	许健彬
武汉市	许鹏
广州市	许强
鞍山市	许苏越
杭州市	宣越
扬州市	羊炀
成都市	阳婧元
沈阳市	杨朝光
重庆市	杨光麒
怀化市	杨寒
淮南市	杨厚义
大连市	杨健
德阳市	杨健
上海市	杨景雯
北京市	杨堃
昆明市	杨磊
西安市	杨磊
昆明市	杨娜
郑州市	杨千亚
昌吉市	杨涛
莆田市	杨腾达
上海市	杨伟
上海市	杨文君
西安市	杨旭
大理市	杨雪
北京市	杨毅
长春市	姚斌
贵阳市	姚盛鹏
苏州市	姚晓岚
包头市	冶炼
厦门市	叶佳希
北海市	叶峻南
珠海市	叶其峰
梅州市	叶强
衡水市	叶增龙
中山市	叶梓豪
株洲市	银浩
潞西市	游家盛
四平市	于隽
哈尔滨市	于雷
大连市	于淼强
郴州市	于沙
广州市	余立威
镇江市	余松
蒙自县	余欣
北京市	袁泉
南京市	袁帅
重庆市	曾皓
南宁市	曾勇政
枣庄市	翟自平
武汉市	詹奕晨
南海市	张碧莹
河津市	张博
北京市	张弛
洛阳市	张公平
泰兴市	张海军
大连市	张寒心
深圳市	张翰杰
淮安市	张浩
涿州市	张健东
广州市	张洁雯
铁岭市	张晋玮
沈阳市	张晶
北京市	张静苒
厦门市	张峻
大连市	张凯伦
唐山市	张琨
泸州市	张雷
贵阳市	张力
天水市	张力
合肥市	张宁
哈尔滨市	张其乐
大连市	张添天
深圳市	张伟杰
西安市	张文鹏
蚌埠市	张毅
大连市	张永璐
遵义市	张羽
唐山市	张云卿
自贡市	张展
广州市	张志雄
北京市	张梓濠
齐齐哈尔市	赵聪
赤峰市	赵佳
昆明市	赵杰
上海市	赵君阳
汕头市	赵伟彬
西安市	赵鑫
上海市	赵晔
兰州市	赵羿茗
哈尔滨市	赵宇浩
西安市	赵元
呼和浩特市	赵云飞
北京市	郑钢
重庆市	郑静
沈阳市	郑强
英德市	郑文坚
合肥市	郑希尧
运城市	郑翔
恩平市	郑赞辉
中山市	郑钊杰
茂名市	钟杰霖
镇江市	仲凯
淮南市	周鹤
镇江市	周昆
武汉市	周乐
长沙市	周鹏
无锡市	周庆圆
昆明市	周晓芳
淄博市	周衍生
峨嵋山市	朱承东
济南市	朱楝
咸阳市	朱虹光
杭州市	朱建贤
广州市	朱庆伟
天津市	朱彤
常州市	朱文丽
赤峰市	朱宴鹏
上海市	朱永亮
常德市	朱远璋
自贡市	祝慧
封开县	祝俊聪
惠安县	庄文洪

本期中奖名单也会在levelup.cn上公布。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期大奖 1名



本期特别放送 20名 ACG精美周边

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？

6B 互动信箱礼品名单

获得PSP的读者 北京 库绍威

中山	蔡健华	双辽	李雪鹏	广州	舒 伟	武汉	王智焕
上海	陈晓勇	南京	刘学升	乌鲁木齐	汪 雷	峨眉山	吴建军
天津	付德建	北京	马鳣东	贵阳	王 超	贵阳	吴星宇
龙海	洪婷婷	福建	倪孔亮	广州	王建峰	济南	杨淑铭
西安	鞠森森	杭州	沈 诚	北京	王喜文	广州	张德鹏

品“游戏名人堂”

山东 窦瑞琪

“游戏名人堂”是一个新栏目，但游戏名人对我来说早已不陌生，即便如此，我还是会一遍遍地去品读这些游戏名人的人生历程，去品味由游戏人留下的绚烂轨迹。

人生也是游戏，是一个高难度的游戏，一个没有存档点的游戏，是一个需要自己动手写出攻略的游戏，这其中的奥秘，自然不是像我这样一个大一学生能参悟的。人生寻梦，从游戏名人的经历中总能得到些启迪，他们是创造游戏之人，也是置身于人生这款大游戏中的人，他们往往起初没有把做游戏作为一生的事业；他们往往在前进的道路上遭遇了种种挫折；他们往往会在无奈中作一些妥协……但他们追求艺术的决心没有变，力争上游的动力没有变，开拓进取的精神没有变。游戏界的造物者是不好当的，他们要在技术与艺术之间奔波，要在商业利益与作品素质之间徘徊——这需要勇于拼搏的勇气，更需要能够调整的睿智，付出之后，终有回报。

2007 年的夏天，由于考试前没能调整好自己，我的高考成绩比平时大幅下滑，我自己的精神已濒临崩溃，整个夏天泡在游戏中，翻着《游戏机实用技术》，看着《游戏 · 人》，我并没有迷失自我，而是找到了生活的动力。小岛秀夫、名越稔洋、宫本茂、卡马克、豪瑟兄弟……感谢这些老师，《游戏机实用技术》，感谢你。

编 既然您能给我们写来这样一封信，说明您早已经调整好了自己的心态，确立了自己的目标，您正在玩的人生游戏，已经有了通关的可能，这就是实现自身价值的第一步。也非常感谢您对“游戏名人堂”的支持。

对专页的意见

南京 刘学升

平时看很多类型的杂志，UCG 一直是最喜爱的杂志，没有之一。最重要的原因是 UCG 能给人一种很强的交流感，整本杂志看下来，就像一位老朋友在和你侃侃而谈，我想这也是 UCG 一直在努力的地方。

如果一定要说不满意的地方，就是改版后，杂志页数多了，内容丰富了，可栏目却繁杂起来，表面上可读性很高，可看后却没什么印象。很杂、很乱。就像在调查表中，我将“我们是冠军”、“猎人集会所”、“生化研究所”和“幻想通信”等都勾了差。我承认我也很喜欢这样的系列，也想多了解，可是每个栏目一两页篇幅，不痛不痒，挖掘点好像也不是很有趣，这样的后果就是读者看后觉得杂志形散神也散。

编 刘读者这次的意见给我们的触动很深，专页设计之初就是为了以一个固定栏目的形式来对热门游戏进行持久的介绍，让该系列游戏的支持者一直可以看到自己感兴趣的内容。但是篇幅对于专页来说确实是一个问题，一两页的篇幅可能精简有趣，也可能毫无看点，如果为了内容的丰富而增加专页的页数，则又有些反客为主。正如大家所看到的一样，本期我们已经暂停了部分专页的连载，正在对各专页进行一些改革与创新，也希望您可以给我们一些宝贵的建议。

“电影前线”是否应该办下去

柳州 韦婷婷

在宅男男友出现之前，我对电子游戏没有任何了解；在粗略阅读他每期必买的 UCG 之前，我对游戏业没有丝毫认识；在偶然看到“电影前线”之前，我对整张 DVD 没有一点兴趣。为了看“电影前线”，我会顺带浏览 DVD 中其他的内容，从而对游戏世界加深了了解，提高了认识，增强了兴趣。作为一个非玩家，“电影前线”和 UCG 也对我的生活产生了不小的作用。不玩游戏的我在看了一些 DVD 中的游戏演示短片后，甚至要求男友买回游戏玩给我看。不爱运动的我在看了几乎每期不落的 Wii 的介绍（可以称为宣传了）后，也想入手 Wii 来锻炼身体。难道这些还不算“电影前线”的贡献吗？

205 期刊登了某读者对“电影前线”的质疑，可能是出于该读者对游戏的过分喜爱。如同对自己孩子百般溺爱的母亲会对别人的孩子千般刻薄，其言行虽可以理解但不免过于片面了。该读者也“承认其中有过一部分电影后来改编成游戏，或者是由游戏改编成的电影”，其实二者的联系还不只限于改编上。《如龙见参》中电影般的镜头效果不是获得了玩家们的高度评价吗？《潜龙谍影》中电影般的情节和台词不是备受玩家推崇吗？连游戏制作人，如小岛秀夫、坂口博信，都是十足的电影迷，众玩家中只爱游戏不爱电影的应该只是少数吧。既然同属娱乐工业支柱的游戏和电影有着千丝万缕的共同点和共通点，而玩家又多兼影迷的身分，那么在游戏杂志中出现与电影有关的信息有何不妥？既然短短几分钟的“电影前线”能吸引更多类型的读者，小编们何乐而不为呢？至于建议就是希望小编们更注重电影的选择，“电影前线”介绍的有些电影确实不怎么吸引人。对这些电影的反感正是读者对该栏目也反感的原因。而预告片的数量控制在一期 3 个最为合适。太少还没品出味儿来就没了，太多则过度占用资源。淡季好片少得可怜，旺季好片多得要死，所以要做到控制数量也不容易。至此，希望制作“电影前线”的小编们增强信心，把栏目越办越好！

编 在 205 期刊登出了关于王读者对“电影前线”这个栏目的看法后，邮箱里多了很多关于“电影前线”的来信，很多读者就此事发表了自己的看法，并给出了许多很好的建议。在这里，我们选择了一封从另一个角度看待“电影前线”的读者来信，希望能够起到换一个角度思考问题的作用，也希望大家继续将对“电影前线”的意见告诉我们。

下期预告！2008年E3特刊

一年一度的丰富大餐，7月堂堂登场！



- 本刊记者专赴美国，直击E3全貌！
- 改送大DVD，110分钟以上影像收录！
- 暑期相关游戏资讯一网打尽！
- 各种策划、精彩文章准备就绪！

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！

本期推荐

《功夫熊猫》

推荐人：火云

如果我要给你推荐一部适合全家老小一同在暑假观赏的电影，那么我一定会把这个集好吃懒做于一身的猥琐熊猫介绍给你。这是一部能从影片的第一分钟让观众笑到散场的动画片，我们不必矫情为什么熊猫的爸爸会是一只鸭子，豹子为什么打不过乌龟，只管畅怀地大笑即可。影片中我们可以找到许多好莱坞向功夫电影和中华文化致敬的地方，成龙老大哥也为电影献声，不过遗憾的是他所配音的那只猴子的台词少了点。这是一个愉快地的观赏过程，当然千万别忘了留下来欣赏字幕之后的隐藏剧情。

●欧锦赛果然不像世界杯那样小组赛时还有弱队可以给强队以热身的机会，上来就是真刀真枪，一个疏忽就会直接导致卷着铺盖卷儿打道回府。意大利为他们的保守付出了代价，比赛的一开始就摆出把西班牙拖到点球的架势，不仅让我们凌晨爬起来看球的球迷昏昏欲睡，最终也导致他们被淘汰回家，指望布冯再次力挽狂澜的如意算盘算是打错了。再看看人家俄罗斯和土耳其，不管他们最终能获得什么成绩，无疑都是本届欧锦赛表现最抢眼的球队、最让人尊敬的球队。

●春季日剧都已接近尾声，夏季日剧的阵容依然华丽，火云已经盯上了几部，起码《Code Blue》是跑不掉了。

●《PES2009》终于公布了，可不知道为什么看着官方放出的图片却产生一阵阵不安，看来是被静止和动起来的反差巨大的《PES2008》搞怕了……



本期个人签名

KG修成正果



▲胜嫂向大家推荐小李同学的《一枝梅》。

[影视]我家的电脑(一般称之为"韩剧专用机")近日播放的是《一枝梅》和《浪漫满屋》新旧两部剧集。陪老婆大人随便看了两集，倒还有些新鲜感。《一枝梅》是韩式古装武侠剧，有些桥段设置得还不错；《浪漫满屋》里的宋慧乔印象里是"水袋型"的言情剧女主角，终日以泪洗面，这回居然演的是个开心果型的傻大姐。不过男主角RAIN与之相比还要"二"一些，全剧表情不超过三个，用小学生欺负自己喜欢的女同学的方式来虐待女主角。(总结：还是《功夫熊猫》比较好看！)

[感谢]前阵子收录了个美编NINA吃感冒胶囊的语录，有热心读者提供"贴士"说，只要吃胶囊时低一点头，就比较容易吞下去。美编MM试了一下，果然，她与胶囊相克的宿命有所改善，在此向这位热心人表示感谢！同时，也要提醒各位吃胶囊时头不要低得太厉害，这样有可能会呛着。

[语录]胜嫂握着我的手，深情款款地说："以后就要握着你的手过一辈子了……"当我正沉浸于"执子之手，与之偕老"的感动之中，她又补了一句，"唉，想想我这辈子还真可怜。"



本期个人签名

本文仅代表文章本身观点，与作者立场相反。



1.前几天突然想玩强手棋，找了数家超市都未果，最后在一家玩具专卖店找到了豪华版的强手棋，棋盘居然是金属材质，还有各种建筑竖在上面，定价199元，再一看周围其他的玩具也都是几百元的价位，看来这个年头玩TV游戏还不算贵……

2.买强手棋失败，于是又找到一家开在学校门口的小杂货店买了盘飞行棋，结果店主居然是个游戏爱好者，向我力顶GBA和NDS。

3.《风来的西林3》真是太有趣了，特别是充满了爱的风来救助队，在迷宫中被救的感觉真是意想不到的好(>_<)！这才是充满了人情味的游戏啊！

本期个人签名

互助！救援！奋战！



□发觉欧洲杯好像在跟我作对似的，每当第二天要上班的时候，那场比赛就至少要打满120分钟，搞不好还要拖入点球决战，看完比赛都临近早上六点了，实在是对体力和耐力的终极考验……

△《功夫熊猫》很赞啊！好久没有这种和全场观众一起从头笑到尾的电影了，极力推荐！谁抵制熊猫我就抵制谁！

○前几天在淘宝居然看到少林寺的网店，一本《少林秘笈》居然卖到9999元！不过细想起来感觉似乎也还蛮划算的……而曾几度掀起江湖上血雨腥风的《易筋经》只卖35元，不知道金庸老师做何感想……

×个人对E308的一点预测：微软公布掌机，并同时宣布Xbox 3正在开发中；SE宣布《DQ9》转移至Wii平台，同时《FF13》宣布跨平台，年底随《DQ9》附赠DVD介质试玩版；索尼决定出售游戏业，EA有意收购PS品牌；任天堂公布利用平衡板操作的马里奥新作；Konami宣布放弃《WE》品牌，育碧有意接手；板垣伴信加入小岛组，主持开发《MGS5》。以上纯属玩笑，较真的话你就输了，我们洛杉矶再见！



▶宝宝第一个会抓的东西竟然是……o(∩_∩)o哈哈！

本期个人签名

白天写攻略，晚上写小说，半夜看足球



☆话说D·S君离开了编辑部，爱美就被美编anubis收养了。这个小家伙似乎很快就适应了新的环境，没过多久就与新主人混熟了。据anubis本人讲，这个小家伙现在已经被宠得不行，不仅每天要吃最新鲜的小鱼和高级猫粮，晚上睡觉的时候还要在床上占据相当大的一块位置。这还不算，睡觉的时候必须被抱着、并且要轻轻咬住anubis的下巴才能入睡。

★超级系当板凳队用，真实系当超级系用，命中回避全看运气，读档频率系列之最。如果你玩了最近推出的《机战A 携带版》，那么就很容易理解前面这句话。



本期个人签名

一个月以来的天气让我彻底认识到了什么叫作水深火热。



★由于最近气温不断升高，长时间坐在空调屋的小编们都陆陆续续地得了感冒(自己也不例外— —b)，虽然症状还不至于头晕眼花，但是鼻涕一把接一把的感觉真不是滋味。在这里也提醒一下经常呆在室内的玩家，无论你是不是开空调，都最好养成开窗通风的好习惯，不要让屋内浑浊空气中的病菌有机可乘。

☆最近从电视剧里学到了一个新名词"便利贴族"，通常用来形容那些长相平凡、做事小心谨慎、生怕出错，从来不懂得拒绝别人要求的人。不过换一个角度来想，这些看似平凡的人却往往是你工作或生活中不可或缺的，只有等你失去的时候才会知道珍惜，就像我们经常会用到的"便利贴"一样，虽然不起眼，但是却能提醒你很多容易被遗忘的事情。不知道大家身边是否也有这样的人呢?

★一开始玩《玛娜传奇2》选择女主角路线还没太大感觉，但是换到二周目男主角路线后，游戏中的"腐元素"真是让人有点应接不暇，难道这就是所谓的大趋势，OMG……



▲完美本作的纪念截图，不知道各位玩家的最大伤害值和连击数记录是多少呢?有机会的话，不妨发来图片和晴天交流一下咯。

本期个人签名

琉璃苣的花语=勇气



★前些天逛街时看到一个很特别的小钟表，内部的机械结构挺精巧，会像球赛的记分牌一样翻页显示时间，当时总觉得有点眼熟，就买了下来当是送别D·S的礼物。女友说D·S肯定不会用这东西，我还不信，没想到他一会就打电话过来了，说这东西是不是每隔2小时就要按一次啊?要不就会爆炸或者世界末日什么的?我这才想起来《LOST》的那个倒计时，终于恍然大悟，难怪那么眼熟呢!

★有关中式英文的笑话很多，虽然没能亲眼得见把"一次性用品"翻译成"one time sex goods"之类的传世经典，不过身边类似的例子还是很多的。我们家小区的物业管理公司英文名就叫XX"thing industry management company"，上网搜了一下，"thing industry"还真是处处可见，连论文都有，只不过都是国内的网站。好吧，我承认我孤陋寡闻，想不到在Property和Real Estate之外还有这么直观的"物业"……

★希望在我的破手机彻底破掉之前能够等到iPhone 3G。

本期个人签名

一路顺风!



▲幼年的泰坦。



今天看到某才女拿C#写的"和你在一起的时间计算器"(有空我要写一个限定版的，原理很简单但是很好玩)，突然想到双亲。现在我的父母已经五十多岁了，就算父母能活到100岁，我如今是每3年回家一次，算起来以后能和父母在一起的次数岂不是不足16次了。这辈子我只能再见父母16次?一直以为"和父母在一起"的时间太乏味，没啥好珍惜的，但如果，有生之年只剩下16次机会呢?

本期个人签名

Windows Mobile的界面就像比尔盖茨的头发，怎么做都不会漂亮。

◆上次说到关于《MGS4》剧透的事情，"不知道守不守得住"，功夫不负有心人——守住了!和多哥一起通关之后，感慨万千——不，应该说是"一边感慨一边通关"才对——必须得说这是为MGS FANS准备的游戏，整个游戏有好几处自己都有那种"头皮发麻"的感觉，特别是重回影子摩西岛那一段，想哭。我想2008年的年度游戏对我来说已经是尘埃落定了。

◆欧洲杯快变成冷门杯了，不过欧洲杯对我而言最大的一个好处就是不用为自己喜欢的球队紧张，因为没有阿根廷队，所以每场比赛我都希望比赛越激烈越好，冷门越多越好，有点看戏不怕台高的意思。不管本届欧洲杯的结果如何，我都要说，感谢土耳其!

◆女友说要把IMDB的高评分电影全部看一遍，前几天看了《好家伙》，就是前一期杂志我在"多边共享"里提到的那部电影，她说这部电影还不错，但比《美国往事》差一些，我说你还没看《教父》呢，等着吧——这让我想起我第一次看《教父》时的情景，我是先看的小说，再看的电影，令我吃惊的是电影里的人物和我想象中的一模一样，对导演对情节的推动和演员对人物的把握也是完美。



本期个人签名

《MGS4》剧情影像全力制作中!

★大学毕业前，每年的这个时候，家乡都要组织抗洪救灾的活动，我还参加过几次。尽管只是巡巡逻、放放哨，但也颇有一种使命感。最近一个月几乎天天下雨，即使是喜欢雨的我也有些吃不消了，印象中来编辑部后还没见过这么密集的雨水。这雨还是不要再下的为好。



▲iPhone 3G手机199美元的售价吸引了编辑部的绝大部分人。

★本期我晚上的时间是这么安排的：

19：00~21：00 《机战AP》
21：00~23：00 睡觉
23：00~02：40 《MGS4》
02：40~08：30 先看欧洲杯，后睡觉

★欧洲杯法国对意大利那晚，临近球赛开始，看到一个身为意大利球迷的朋友还在玩《MGS4》，于是我一条短信发过去："不看欧洲杯?"以下是短信聊天记录。

"先通关《MGS4》!"

"意大利生死战啊!"

"《MGS4》这种游戏，4年才能玩到，我要先享受通关的乐趣!"

"欧洲杯好像也是4年一次的吧?"

过了半晌，收到一条短信："对哦，我还是先看球吧!"



本期个人签名

新版《鹿鼎记》居然没改结局……

坐公车有感

由于我家离编辑部很远，而且又未开通地铁，为此我已经挤几年的公车。特将自己一些关于公车的感悟胡乱总结一下。

A.人生许多事情就如等公车，所以请务必在什么时期就干什么事情。如果你错过了8点10分的这趟车，那你就需要再等上半小时甚至更长时间。

B.来得早不如来得巧。这班车来的时候请留意它的后方，或许紧跟着它的同一班次的车上根本就没有多少人。

C.人生许多时候需要坚持，坚持到最后才会给你回报。就犹如你等待了好久的公车还没到来时，很可能你会忍不住去选择一辆经过的TAXI。然而当你上车后才发现等待许久的公车就在你身后，这时你一定会非常后悔自己没有再坚持一下。



本期个人签名

在巨富中死去是一种耻辱。

文 多边形 美编 NINA

METAL GEAR

GUNS OF THE PATRIOTS

Metal Gear World Chronicle

193X "哲学家(Philosophers)"组织最后一人逝世
1939 科学家爱因斯坦向美国总统罗斯福递交劝说开发原子弹的书面报告
第二次世界大战爆发
1941 英国陆军SAS(特种空降部队)成立
1942 美国OSS(战略情报事务局)成立
物理学家费米的核裂变实验成功
(实际领导人为物理学家奥本海默)
美国陆军技术总部的"曼哈顿计划"开始实施
奥塔肯(Otacon)的祖父参与"曼哈顿计划"
斯大林格勒保卫战中，引领者(The Boss)成立眼镜蛇部队(Cobra Unit)
1944 眼镜蛇部队参与盟军的"诺曼底登陆"战役
1945 美国在新墨西哥州进行世界首次核爆实验
日本的广岛和长崎遭到原子弹轰炸
奥塔肯的父亲诞生
1946 世界第一台电脑ENIAC制造完成
1947 美国CIA(中央情报局)成立
眼镜蛇部队解散
1949 NATO(北大西洋公约组织)成立
苏联在塞米巴拉金斯克进行核爆实验
德国分裂为东德与西德
1950 美国总统杜鲁门下令继续研制新核弹
朝鲜战争爆发
1951 以色列MOSSAD(总理府情报特务局)成立
美国在内华达州沙漠进行有地面部队参与的核爆实验
引领者参与这次实验，被暴露在大量核辐射下
1952 美国火箭专家冯·布劳恩发表火星载人飞行计划
美国NSA(国家安全局)成立
1953 赫鲁晓夫就任苏联共产党第一书记
克里克和威尔金斯发现遗传基因DNA的双重螺旋结构
1954 美国海军的世界第一艘核动力潜艇"鹦鹉螺"号首次入水
美国在比基尼珊瑚岛进行水下核爆实验
"裸蛇(Naked Snake)"杰克乘坐第五福龙丸，被暴露在大量核辐射下
苏联KGB(苏维埃联邦阁僚会议附属国家保安委员会)成立
1955 爱因斯坦逝世，去世前发表废止核武器的呼吁
日本广岛召开第一届禁止水下核试验会议
1957 美国ICBM(洲际弹道导弹)实验成功
苏联人造卫星"卫星一号"发射成功
1958 美国"探险者一号"人造卫星发射成功
1959 古巴革命爆发
美国NACA(国家航空咨询委员会)与NASA(美国航天局)成立
1960 美国U2侦察机侵犯苏联领空
苏联赫鲁晓夫总书记发表声明
用导弹支援实行反美政策的古巴
美国国家安全局密码译员夏娃与亚当(EVA & ADAM)叛逃至苏联
1961 美国与古巴断绝外交关系
"哲学家"组织对美国肯尼迪总统评价不满
苏联宇航员尤里·加加林乘坐"东方号"载人飞船进入太空
美国宇航员阿兰·谢帕德乘坐"自由7号"完成亚轨道飞行
柏林墙开始建造
美国陆军"贝雷帽"特种部队(第五特种部队)成立
苏联在北极圈进行首次核试验
1962 美国U2侦察机在古巴发现苏制导弹，古巴危机爆发

Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

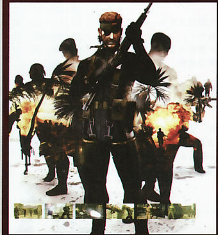
1964

第二次世界大战结束后，世界分为东西两大阵营。在成为"冷战时代"的1964年8月，美属特种部队狐狸小队(FOX)实施了"贞节行动(Virtuous Mission)"，其任务目标是单独潜入到苏联领土内，将新型兵器"峡谷虎(Shagohod)"的开发者索科洛夫(Sokolov)带到西方来。狐狸小队的特种兵代号为"裸蛇(Naked Snake)"的杰克在零点少校(Major Zero)与自己的恩师引领者(The Boss)的帮助下，成功接触到索科洛夫。然而，在格鲁乌(GRU)上校沃尔金(Volgin)和"叛徒"引领者的阻挠下，任务失败。一周后，狐狸小队继续实施"食蛇者行动(Snake Eater)"，这一次杰克的任务，不仅要救出索科洛夫，还必须摧毁"峡谷虎"，并除掉引领者。实际上美国政府的真正目的，是沃尔金上校手中的"哲学家的遗产(Philosophers' Legacy)"——一笔在二战期间由美苏以及第三大国中真正的实权者"哲学家组织"所汇集的巨额财富，而引领者的"背叛"，也是为了能够接近这笔遗产而做出的伪装。引领者为着自己的忠诚与理想，背负着叛徒的骂名献出了自己的生命，三面间谍左轮山猫(Revolver Ocelot)在战斗中被杰克所折服，在第三国女特工夏娃(EVA)的帮助下完成任务的杰克被授予了大首领(Big Boss)的称号。



Metal Gear Solid Operation Portable
Metal Gear
Metal Gear 2 Solid Snake

1970~99



1970年，哥伦比亚中部的圣海洛尼莫半岛(San Hieronymo Peninsula)，大首领退役后的狐狸小队伙同苏联地区的残留部队在这里发起叛乱。被狐狸小队秘密绑架至此的大首领与关押在同一监狱的罗伊·坎贝尔(Royal Campell)结成同盟，一起粉碎了狐狸小队领导者基恩(Gene)的计划，这次行动中大首领得知了基恩的有关"军队天堂(Armys Heaven)"的计划。归国后的大首领成立了猎狐犬部队(FOXHOUND)并担任司令官，同时他又在密谋建立"世外天堂(Outer Heaven)"计划。1995年，大首领为这个计划开发出了核搭载双足步行战车Metal Gear，并发动叛乱。猎狐犬部队新队员索利德·斯内克(Solid Snake)被派遣前去破坏这次行动，他成功摧毁了Metal Gear，粉碎了大首领的梦想。随后，大首领又在桑给巴尔再度启动"世外天堂"计划，而索利德·斯内克亦再次成功阻止大首领的叛乱。在与大首领的最终决战中，索利德·斯内克胜出，随后退役隐居在阿拉斯加。

ARSOLID4®

'S TACTICAL ESPIONAGE ACTION

2005

Metal Gear Solid

21世纪初，位于阿拉斯加的孤岛影子摩西岛(Shadow Moses Island)被利奎德·斯内克(Liquid Snake)所率领的猎狐犬部队占领，并以核打击威胁政府交出传说的战士——大首领的遗体。美国政府请求索利德·斯内克再度出山，完成解救人质并阻止核弹发射的任务。潜入该岛的索利德·斯内克得知了新一代核搭载双足步行战车Metal Gear"霸王(REX)"已经开发完成的情报，同时也得知自己与利奎德·斯内克是同为"魔童计划(Les Enfants Terribles)"的实验品，他们都是继承了大首领基因的克隆体兄弟，利奎德·斯内克的计划就是为了重现大首领的理想，重建"世外天堂"。索利德·斯内克在"霸王"开发者奥塔肯(Otacon)的协助下成功将其破坏，粉碎了利奎德·斯内克的计划。左轮山猫在与索利德·斯内克的战斗中被灰狐(Gray Fox)斩断了右臂。不过这些都只是在国防部计划内，索利德·斯内克体内被注入纳米计算机(Nano Machines)以及专门用来暗杀特定遗传基因携带者的病毒——死狐病毒(FOXDIE)，死狐病毒的存在是为了将知道Metal Gear存在的人暗杀，利奎德·斯内克便死于这种病毒。而任务结束后，索利德·斯内克再次失去了踪迹。



Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

2007~09

影子摩西岛事件后，Metal Gear的资料与技术情报流入黑市，导致世界各地都出现Metal Gear的变种，奥塔肯与索利德·斯内克成立了反Metal Gear组织的慈善团体，对新型Metal Gear"海魔鬼(RAY)"进行追踪，并在哈德森海湾引发了油轮沉没事件后失去了踪迹，而被移植了利奎德·斯内克右臂的左轮山猫驾驶着"海魔鬼"消失在深海之中。该事件两年后，在该地点建造的巨型原油清除设施——巨壳(Big Shell)，被名为"自由之子(Sons of Liberty)"的恐怖分子所占领。政府派出猎狐犬部队的新晋队员雷电(Raiden)进入"巨壳"，在这里雷电与索利德·斯内克初次相遇，同时得知这帮恐怖分子的头目竟然是第三位继承了大首领基因的索利达斯·斯内克(Solidus Snake)。这件事之后，一直以来谜一般存在的"爱国者(Patriots)"组织逐渐浮上水面，而"巨壳"的核心部分——"玄武(Arsenal Gear)"是"爱国者"组织旗下的一个巨型AI系统，名为"G.W"。建造"G.W"的目的是为了控制全世界所有的情报，而派遣雷电的这次任务是整个试验的最终部分。索利达斯试图夺取"玄武"控制权，却被"爱国者"发现而视其为敌人。他与雷电展开了最终决战，最后死在了他亲手抚养视如己出的养子手下。



1963 美国纽约印刷工持续了114天的罢工结束，周一《纽约时报》发行厚达702页的特别版
苏联第一位女宇航员捷列什科娃少尉乘坐"东方-6"号返回地球
美苏首脑间的直连电话热线正式启用
美国、英国、苏联在克里姆林宫签署部分停止核试验条约
美国总统肯尼迪遭到暗杀
电影《007》第一部《诺博士》上映，
《胜利大逃亡》上映

1964 美国卫生署发表《吸烟导致肺癌》的研究报告
越南"东京湾事件"爆发
"贞节行动"和"食蛇者行动"实施
"裸蛇"杰克获得"大首领"称号
赫鲁晓夫下台，勃列日涅夫成为苏联第一书记，柯西金为总理

1965 美国开始进攻北越
希金特(Sigint)参与了阿帕网(ARPA)的开发

1966 美国运输部开始对EMT(紧急医疗系统)制度的立案

1968 苏联入侵捷克斯洛伐克
美苏之间SALT(限制战略武器谈判)开始
夏娃在越南河内神秘失踪

1969 美国开始实施"阿波罗"登月计划
阿帕网建立，互联网由此奠基

1970 空降护理(Para-Medic)在华盛顿州西雅图市建立了国家第一护理系统
圣海洛尼莫半岛事件爆发，
"继承者计划(Successor)"失败
零点少校(Major Zero)解散狐狸小队(FOX)

1971 苏联发射第一座航天站"礼炮1号"
大首领成立猎狐犬部队(FOXHOUND)

1972 美国"阿波罗17"号发射，"阿波罗计划"终止
"魔童计划(Les Enfants Terribles)"开始实施，利奎德与索利德诞生

1973 美国"天空实验室"航天站发射

1975 美国科学作家理查德·道金斯发表《自私的基因》

1977 美国三角洲特种部队(Delta Force，第一特殊作战部队D分队)成立

1979 苏联入侵阿富汗，新冷战爆发

1981 美国发射世界第一架航天飞机"哥伦比亚"号

1982 马岛战争爆发

1983 美国总统里根发表"星球大战计划"(SDI，战略防御计划)

1985 苏联戈尔巴乔夫政权上台，冷战趋于缓和

1986 "挑战者"号事故发生，美国暂停所有发射计划
苏联"和平"号航天站发射升空
美国提议"全人类生物染色体分析计划"，世界规模的研究开始
苏联切尔诺贝利核电站发生的核泄漏事件公开

1989 柏林墙拆除

1990 伊拉克入侵科威特
东德与西德统一

1991 海湾战争爆发
苏联解体，独联体(CIS，独立国家共同体)成立

1994 美国通过《禁止核试验》法案

1995 联合国通过《立即停止核试验》决议
"世外天堂(Outer Heaven)"开始起义

1999 桑给巴尔发生叛乱
英国成功克隆"多利羊"

2000 美日欧科学家组成"国际人类基因谱图研究"联合小组

2001 美国遭受恐怖袭击，"9·11"事件爆发

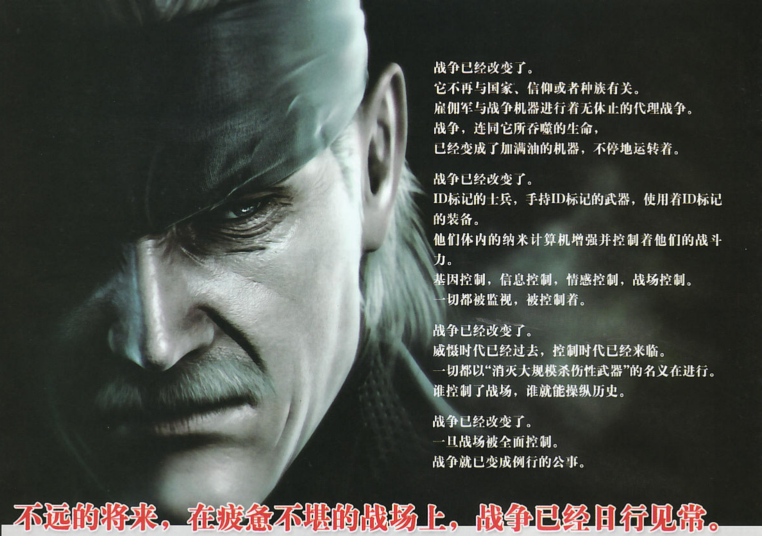
2003 多国部队进攻伊拉克

2005 影子摩西岛(Shadow Moses Island)事件爆发

2007 曼哈顿湾发生油轮沉没事件，海上污水处理设施"巨壳(Big Shell)"建立

2009 "巨壳"被恐怖分子"自由之子(Sons of Liberty)"占据，利奎德·山猫(Liquid Ocelot)夺取"玄武(Arsenal Gear)"的G.W设备

2014 索利德·斯内克(老蛇，Old Snake)在战场现身



战争已经改变了。
它不再与国家、信仰或者种族有关。
雇佣军与战争机器进行着无休止的代理战争。
战争，连同它所吞噬的生命，
已经变成了加满油的机器，不停地运转着。

战争已经改变了。
ID标记的士兵，手持ID标记的武器，使用着ID标记的装备。
他们体内的纳米计算机增强并控制着他们的战斗力。
基因控制，信息控制，情感控制，战场控制。
一切都被监视，被控制着。

战争已经改变了。
威慑时代已经过去，控制时代已经来临。
一切都以"消灭大规模杀伤性武器"的名义在进行。
谁控制了战场，谁就能操纵历史。

战争已经改变了。
一旦战场被全面控制。
战争就已变成例行的公事。

不远的将来，在疲惫不堪的战场上，战争已经日行见常。

序章 三天前



圣洁的白花，肃静的墓地。一位西装革履的白发老人，走到一处墓碑前，庄严地行下一个军礼。

忽然间，一阵狂风吹起了地上的落叶与花瓣。伴随着马达的轰鸣，一架军用直升机降落在墓地旁。一名戴着眼睛的风衣男子拉开舱门，走向那位老人，还未等他开口，那位老人就已发话：

"奥塔肯(Otacon)，你这样会把逝者都吵醒的。"

"斯内克(Snake)，我们该上路了。"

斯内克与奥塔肯，这对相识于影子摩西岛(Shadow Moses Island)的患难之交，已经共事近十年之久。奥塔肯的脸上已经褪去当年的稚嫩，而斯内克却好似年过半百的白鬓银须般地苍老，这位传奇的英雄为何发生如此突变?

奥塔肯习惯性地扶了扶他的眼镜："有位老朋友在等着你。"说罢便转身向直升飞机走去，似乎在回避着不想谈及的话题。

"奥塔肯，"斯内克叫住他。"检测的结果怎么样?"

奥塔肯无奈地停下脚步："蛋白质组分析呈阳性，但是信使核糖核酸(mRNA，Messenger RNA 的简称，mRNA上带着从DNA转录来的，提供遗传讯息要被转译成蛋白质所需的讯息，译注)分析的结果却呈阴性，皮肤老化，动脉硬化……你这些提前衰老的症状看起来像典型的韦氏综合症(Werner's syndrome，又称成人早衰症，一种DNA受损的隐性遗传疾病，典型症状为在壮年甚至幼年时期身体出现明显的衰老现象。译注)，但没有任何一项测试可以确诊。不过……根据目前衰老的速度来看，我想说的是……"

"最多一年，是吧?"斯内克打断了奥塔肯的话，抬起自己的右手，起皱的皮肤上布满了老人斑。一片枯叶轻轻地落在斯内克的手中，如同苍老的斯内克一样，青春已经一去不复返。

"是的……"奥塔肯不忍心让斯内克失望。"不过，斯内克……我们可以找其他医生再看看。"

"不会有什么区别的。"斯内克轻轻叹了口气。"我从一开始就不是个普通人，更别提还携带着死狐病毒(FOXDIE)了。"一瞬间，斯内克想起那些死于死狐病毒的人……这其中还有利奎德·斯内克(Liquid Snake)……

"你说得对……不过，我们还不知道内奥米(Naomi)的下落……"奥塔肯不想让斯内克放弃最后的希望。

"内奥米……"斯内克默念着这个名字，缓缓走向直升机。这个名字让他想起在那次影子摩西岛的任务中，正是她在他体内注射了死狐病毒，或许真的解铃还须系铃人?

"斯内克。"就在斯内克即将踏上直升机的那一刻，他听到了一声熟悉的呼喊，这个声音他已许久未闻，但却再熟悉不过了。坎贝尔上校(Colonel Roy Campell)，从桑给巴尔到影子摩西岛，他一直是斯内克的直属上司，他与斯内克的友谊却远远超过上司与下属的关系。如今的坎贝尔上校已经脱去戎装，虽然手上多了一根拐棍，但一身笔挺的西服令苍老的他显得精神矍铄。

"我还以为你只有参加你女儿的婚礼才会穿得这么隆重呢。"斯内克不忘调侃几句老朋友。"这些日子你都在忙些什么?"

"我现在在为联合国安理会的一

个组织工作，这个组织负责对私人军事公司(PMC，Private Military Company)进行监督与调查，我是这个监察委员会的委员之一。”

“嗯，我记得这是几年前通过的协议。”

“斯内克，我工作的时候无意中发现了一些情报。”坎贝尔的语气忽然变得支支吾吾起来。“我们找到他了……就在中东地区……我们必须阻止他……趁现在……在一切还不算太迟之前……”

“什么？”坎贝尔断断续续的话让斯内克充满不安，他看着奥塔肯。

“利奎德已经开始行动了，我们找到他了。”奥塔肯知道瞒不过斯内克，而这个名字也让斯内克略微有些吃惊。

“我在路上慢慢跟你说。”直升机已经离开了墓地，坎贝尔望着窗外，若有所思。“他正准备发动叛乱，利奎德就藏匿在中东的战场上，必须要把他找出来！”坎贝尔几乎是从嘴里咬出最后一句话。





第一章 液体的太阳

中东，断壁残垣的战场。

在这片死气沉沉的土地上，惟有食腐的乌鸦才把这里当作乐土。

几辆军用卡车行驶在颠簸的狭路上，搭载着几队民兵，赶往下一个战区。他们的眼神麻木，神情恍惚，或许他们也不知道为什么要战斗，在这个战争已经习以为常的时代里，只有两种人存在：即将战死的人和已经战死的人，他们只能努力让自己成为前者，即使这种选择没有什么区别。

斯内克，这位传奇的战士，这时正乔装打扮藏匿在他们中间。他习惯性地点燃一只香烟，即使战场的味道他已经非常熟悉，但只有尼古丁的味道能让他还感觉到自己的存在。斯内克深深地吸了一口，在云烟缭绕中，他慢慢地在琢磨之前坎贝尔在飞机上对他说的话。

“由于曼哈顿事件(Manhattan incident，《MGS2》中的情节。译注)在公众中已经造成强烈反响，现在美国在对其他国家内政进行武力干涉前不得不考虑再三，而这一点加速了军队私有化——也就是私人军事公司的诞生。这个组织不基于任何国家或者信仰而建立，他们纯属由利益驱动的私人企业，除了像战场输送雇佣军队外，他们还负责提供武器，以及训练当地士兵。他们就是战争的包工头，并且生意红火得很。他们的客户包括美国这样的超级大国，还有指望用武装夺取政权的抵抗组织，以及缺乏自身武装力量的小国家，甚至还有恐怖组织。他们分布于美洲、亚洲、南太平洋、欧洲、非洲、中东……PMC完全是通过代理战争而崛起的，并且正在蔓延至全球。

五角大楼的新一代战场控制系统已经在往日的雇佣军与今日的PMC组织之间作出了决定性的区分，这个系统是由武装技术安全部门(ArmsTech Security)——也就是AT集团(ArmsTech Corp)开发的。最近几年来，AT集团的工作重心已经由武器开发转为安全设备上来了，自从这个部门成立以来，他们的业务就获得了爆炸性的增长。这个系统不仅整合了单体士兵以及部队的微观情报，并且使整合整个战场状况以及作战指令这样的宏观情报成为可能，换言之，他们已经最终实现了对整个战场的实时控制。因此，PMC组织在全球范围内爆发性的扩张，这个被系统控制的PMC的确有效地降低了战场上的平民伤亡数量与人权侵犯现象。

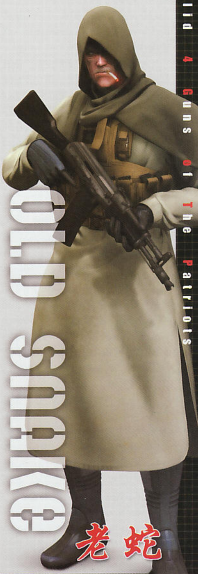
另外，地方政府与抵抗组织无法就常设武装的经费达成共识，相比之下PMC组织就更加可靠并更容易驱使，很快每个人都会登上工资单的(意即加入PMC组织，译注)，这样一来，正规军在世界范围内就会开始缩减。我知道这令人难以置信，但PMC组织已经开始在数量上逼近正规军的规模，现在PMC的运作方式与正规军别无二致，他们已经构成了战场上百分之六十的部队成分，这个世界现在已经在很大程度上依靠PMC组织来左右战局了。

虽然最初是由联合国授权PMC组织成立的，但美国在这项决议上投了弃权票。实际上，华盛顿方面一直坚信PMC组织还有着没有暴露的真正意图，直到他们得知了这次叛乱的风声。美国对外输出了过多的军事力量，她正在为此付出代价。美国已经将战争转化为一种经济行为，分析家们称之为‘战争经济’，试图以此来替代每况愈下的原油市场，就我个人而言，是不会袖手旁观任由事态发展的。对PMC组织来说，市场的扩张需要煽动更多的战火，而这就意味着将有更多的难民、战争遗孤以及少年士兵的出现。

就在PMC士兵越来越专业化的同时，他们也越来越年轻化，雇佣军由地方军、无人驾驶兵器以及少年士兵组成，这便是新冷战时代的代理战争。全球范围内已经有上百个PMC组织在进行商业活动，并且数量还在进一步扩大。目前，他们其中的五个已经拥有足以象征全球力量的实力——两个在美国，其余在英国、法国和俄罗斯各有一个。侦察队已经查明这五个PMC组织是由一个扮演着母公司角色的傀儡集团所运作的，这个母公司包含这五个最大的PMC组织，她的名字叫做‘世外天堂(Outer Heaven)’。

你想的没错，正是利奎德控制着这只庞大的军队，并正在准备发动叛乱。他的意识就寄宿在那个叫左轮山猫(Ocelot)的人身上(在一代中，左轮山猫被砍断右臂，在二代中，他接上了利奎德的右臂，因此利奎德的意识通过这种方式存活了下来，译注)，他的目的就是将战火越煽越旺，以此创造大首领(Big Boss)设想的完美世界，一个只为士兵存在的世界，我们必须要阻止他，在一切不算太晚之前。

要想阻止他，必须得杀了他。我知道，这并非正义之举，这是一次隐秘行动，一次雇佣杀人，一次瞄准大型跨国公司首脑的脏活。由于PMC组织的军事力量，以及他们在经济上的





作用，正如石油对20世纪而言一样，战争就是21世纪的全球经济支柱。你应该还记得冷战时期那个美国智囊团在报告中发出的警告，它描绘了一个永久性战争的模板，我们现在所面临的与以往截然不同。不像纸上谈兵的德尔菲法(Delphi technique，由美国兰德公司(Rand Corp)的达尔克(Dalkey)与其助理所创立，最初主要用来预测可能发生的军事事件，现在已被广泛用于方案规划等各个领域)，现实中的情况要严峻得多，全球社会都是互相关联的，但他们都害怕战争经济崩溃而不敢轻举妄动，联合国也是。

斯内克，与以往不同的是，这次任务不是华盛顿的命令，这也不是联合国官方获准的行动，但我们无法眼看着利奎德密谋这次叛乱而无动于衷，如果我们不有所行动，他将成为这个世界所面临过的最大威胁。斯内克，你是我惟一可以相信的人了。

有关利奎德叛乱的情报来自于美国特种部队发来的报告，这支部队是在我向联合国报告我们的发现后调动的，他们追寻着利奎德的踪迹，大约18小时前，我们在中东发现了他。在这个地区有少数民族组成的反政府武装，不断与当权者挑起内战，而地方军的核心则是由利奎德领导的PMC组织所构成。反政府武装已经雇佣了相当数量的类似教官或者战地指挥官这样的军事专家，同时他们也获得了当地PMC组织的援助。这是一个战争的沼泽，他们都是新形态战争经济的典型牺牲品。

斯内克，你必须伪装成反政府武装雇佣的军事专家，利用运输车潜入战场。你的第一个任务是与我们的情报员取得联系，他们的代号是'RAT PT 01(Rat Patrol Team Zero One，老鼠巡逻队01，译注)'，他们是由军队的PMC调查单位CID(Criminal Investigation Command，犯罪调查指挥部，译注)所派遣的特种部队，你可以说他们是我的朋友……

前往那个地区的运输将以联合国人道主义援助任务的名义在美军的支援下进行，但到达目的地后，你将没有任何保护，也得不到任何人的担保，你绝不能留下任何有关你潜入这个地区的蛛丝马迹，一切都只属于联合国的名义。一旦有任何泄露，将会点燃全球战火的导火索。

斯内克，你会为我完成这个任务吗？你会去除掉利奎德吗？”

脑海里还回荡着坎贝尔最后的嘱托，耳边的枪声却将斯内克唤回了现实。抵达目的地的一车车民兵义无反顾地走向他们的终点站，比起这些散兵游勇来说，PMC的雇佣军显然更加训练有素，他们在这个战场早已守候多时，狙击手们早就占据了这处废墟的几处制高点，很多民兵甚至还未来得及投入战斗就已一命呜呼。

斯内克显然不是为着这场局部战役来的，所以他老老实实地躲避在安全地带观察局势，但以目前激烈的交火来看，他也暂时无法找到突破口向目的地前进。随着赶来的民兵越来越多，PMC虽然占据着有利地形，但也慢慢开始有点顾此失彼，战局正在向着民兵这一方倾斜。但尚在胶着之际，PMC部队好像接到了某种指令一般，集体开始撤离战局，不到一会儿，原本还是枪林弹雨的战场忽然变得安静起来，除了风声之外再也无任何动静。

就在民兵们纳闷之时，战场中忽然传来一阵阵低沉如牛般的哞哞声，中间却又夹杂着隐约的金属杂音，这些声音好似天边，却又感觉近在眼前。忽然，一个个双足的机械怪物从天而降！突如其来的威慑力令目瞪口呆的民兵忘记了反抗，还没等他们回过神来就已经被这些机械怪物踩在了脚下，再也没有反抗的机会。而剩下的反抗在这些怪物面前也是徒劳无功，子弹对于他们来说简直就如搔痒一般，民兵部队被搅得七零八落，完全不是对手。

而这种一边倒的局势给了斯内克可趁之机，民兵们吸引了这些怪物的主要火力，而此时的他已经无暇去探究这些机械怪物来自何方神圣。久别战场的他与逐渐衰老的身体让他失去了往日的迅捷与敏感，就连他头顶出现的一只怪物也未曾发觉，差点就被它一脚踩个稀巴烂。而刚刚躲过这只的纠缠，又立刻陷入了另外两只的包围！与他们缠斗显然是不明智的，斯内克趁它们一瞬间的不注意，靠在一个角落启动了身上的章鱼迷彩，他全身立刻被与四周类似的保护色所包围，融合于整个环境之中。即使这些机械怪物再怎么强大，他们毕竟是由电脑AI所控制的，它们没有人类的缜密逻辑思维和敏锐的观察力，一番徒劳的搜索之后，便放弃了对斯内克的围捕。

通过与奥塔肯的联系，斯内克获取了这些机械怪物的信息，这些来自AT集团开发的无人驾驶双足步行武器有着坚不可摧的金属装甲与高速敏捷的机动能力，并且它们还有着一个好听的名字——“月光(Gekko)”，而目前该地区“月光”的比例远远超过了正常战区的数量，由此可见利奎德在这里的确有着不可告人的目的。随后奥塔肯还派给斯内克一个得力小助手——Metal Gear Mk. II，同样是无人驾驶的双足步行装置，但是在身材上远远无法与“月光”相比。而对于老迈的斯内克来说，这种新科技的小玩意儿实在令他有些无所适从。

在Mk. II的帮助下，斯内克开始向目的地进发。在路上，他遇到了黑人德瑞宾，这是一名专业“洗枪”的武器专家。在这个一切都被ID标记的战场上，斯内克这样的“黑户口”无法随意使用在战场上缴获的武器，而德瑞宾就是专门洗掉ID标记的生意人。军队私有化极大地扩张了战争生意的范围，“发战争财”不再有任何贬义，反而成为一门时尚的生财之道，对于这个世界来说，不知道是财富还是灾难。

来到与情报人员碰头的地点，空无一人的房间令斯内克有些生疑，也许真的是有些年纪大了，居然对身后出现的敌兵毫无察觉。但斯内克从来不习惯被人从背后用枪指着，他缓缓转过身来，看着眼前这名蒙面男子，带着金色太阳眼镜的他一看就是一名新手，上身紧张得几乎有些变形，而两只腿甚至都有些发抖。“哼，新手……”斯内克感叹着战争经济让士兵越来越年轻，一些乳臭未干的孩子都恨不得端起枪上阵冲锋。一个小小的细节让斯内克想起了9年前在影子摩西岛与梅丽尔(Meryl)初次相遇的情形……

“你的保险都还没打开呢，菜鸟！”斯内克“好心”地提醒着他。

“你小心点，我可不是菜鸟！我已经入伍十年了！”蒙面男子虽然嘴硬，但是在斯内克目光移开的时候，还是忍不住想偷偷察看一下枪的保险。

就在他的目光离开斯内克的零点几秒之间，斯内克以迅雷不及掩耳之势一个上步向前，一个标准的CQC缴械动作卸掉了蒙面男子的武装，再把一记老拳招呼在蒙面男子脸上，趁其还没反应过来，一个反手就将他掀翻在地，形势立刻逆转，现在该斯内克用枪指着他了。

“你这十年是怎么混过来的？”斯内克还不忘嘲笑一下手下败将。

但斯内克实在是离开战场太久了，短暂的优势让他又忘记了警惕，身后突然冒出一名蒙面女子再次将他喝住，而还未等他来得及打量，又有





梅丽尔

一名壮硕的男子和一名光头黑人端着枪如天兵天将一般出现在他眼前，令他立刻陷入一对三的不利局面。

"CQC……"蒙面女子看来颇有见识。"你不会是大首领(Big Boss)吧？"斯内克没空回话，他先半蹲下，用膝盖顶住还躺在地上的蒙面男子，令其动弹不得。在这样一对三的不利局面下，给自己找个人质还算一个不错的筹码。

"放下你的武器！"蒙面女子见状试图喝住斯内克。"如果我是你的话，就不会想要什么花招！"

蒙面女子慢慢逼近斯内克，由于蒙着面，斯内克只好打量她身上的装备。忽然，他在她的战斗背心上看到一个熟悉的标志——一只狐狸叼着一把匕首。"狐狸……？"斯内克本能般地吐出这个单词。

然而，蒙面女子听到这个声音后浑身一颤，以难以置信的语气叫出了斯内克的名字："斯内克？"斯内克听到这熟悉又陌生的呼喊也似乎想起了什么，但他也有些难以置信。

蒙面女子放下了武器，一把扯开头上的面罩，露出了自己的真面目。斯内克看到这张脸，简直不敢相信自己的眼睛，面前这位精干的女战士居然……居然就是："梅丽尔？"斯内克一时间有些反应不过来。

而梅丽尔似乎更加兴奋一些："是你吗？真的是你吗？"她走向前去，然而这张苍老的脸庞让她又有些却步，仅仅分别不到十年，这位她心目中的传奇英雄怎么好像经历了半个世纪一般，她情不自禁地想去抚摸斯内克的脸。"你的脸怎么了……？"

斯内克轻轻扭头躲开梅丽尔，淡淡地回了一句："加速老化，他们也找不出原因。"梅丽尔无法相信看到的一切，她甚至不忍心再多看斯内克一眼，原本应该令人有些欣喜的重逢忽然变得尴尬与伤感起来。

"梅丽尔，你就是我要找的美军情报员？"斯内克打破了沉默，他不想在战场上搞得好像恋人重逢一样，这种暧昧的尴尬让他有些不自在，对他来说任务比生命更重要。

"这么说……"梅丽尔回过神来。"你就是联合国派来的督察员？"听到这句话，另外两名男子顿时提高了警惕，端起枪直直地对准斯内克，但梅丽尔的手势让他们住手。"我们是RAT PT 01(Rat Patrol Team 01，老鼠巡逻队01。译注)，隶属于CID，是专门调查PMC组织活动的成员之一。"梅丽尔向斯内克介绍着自己和队员。"这位是艾德(Ed)，我们的通信员与狙击手；这位是乔纳森(Jonathan)，别站在他背后，他讨厌别人在他背后走来走去；而这一位……"梅丽尔指了指还躺在地上的蒙面男子。"……叫强尼(Johnny)，不过大家都叫他秋叶(Akiba)。"

"一开始是猎犬，现在又变成老鼠了。"斯内克把枪扔回给秋叶："你没事吧？"看他的反应，斯内克知道刚才那两下把他招呼得够呛。

梅丽尔把斯内克带到一张破桌前，招呼他坐下，一边将手头的情报一一展示给斯内克，一边介绍着目前的情况："利奎德到这个地区已经四天了，从那个时候开始，这个女人就跟着他。"梅丽尔把手中的照片递给斯内克，照片有上一名被风衣帽子裹住头部的女性，完全看不到脸。"她看起来不像一个作战单位，也许是个顾问或者科学家什么的。"

梅丽尔轻轻地将手搭在斯内克肩上，而斯内克一点都不领情，用肩膀耸开梅丽尔的手，令梅丽尔感到一丝寒意。"这么说，你是这个小队的队长？"斯内克头也不回地问到。

"怎么？这有什么不妥吗？"梅丽尔就是不太喜欢斯内克把自己当小孩子看，她走到斯内克对面坐下。

"你真的长大了。"斯内克也觉得刚才的举动过于冷漠了一些。

"就算是某人教导有方吧。"梅丽尔依然对这几年斯内克发生的事情感兴趣。"为什么一个传奇英雄会突然消失？你离开了队伍，我……我可从没放弃过你，也没有放弃过猎狐犬。那个时候我只想让你接受我，我希望你能转过身来看看我是怎样的人，但……我已经抛开过去，我也不把爱情当作儿戏了。"

这些话让斯内克也若有所思，但更多的也许是一分尴尬，他站起身来，装作活动活动身体。梅丽尔明白斯内克不想继续这些话题："那么……你来这的目的是？"

"对PMC组织进行威胁评估。"斯内克回答道。

"真的吗？"梅丽尔显然有些不太相信。"我听到的传闻是有一名刺客冲着他们的头目来的。"

"要不说是'传闻'呢。"斯内克不想让她知道他来这的真实目的。"我来这里的惟一目的，就是联合国要我评估PMC组织在保护难民工作上的力度与影响力。对于我这样的退役军人来说，这就够多了。"

"我知道利奎德正在谋划一场叛乱，但只要AT安全系统还在运作，他就不可能成功。"梅丽尔姑且相信了斯内克的说法。

"你为什么这么肯定？"斯内克对她的语气比较怀疑。

"他们已经完成了一套能在战场上实时监控每一个士兵的系统，无论是他是地方军还是PMC部队。每一个个体士兵都通过注射在他们体内的纳米计算机而拥有完整的ID标记以实现这样的监控。"梅丽尔向斯内克介绍着她目前所掌握的情报。"纳米计算机一天24小时都在记录士兵的实时个人信息，他们监控着每一个人的方位、移动速度、弹药储备、射击精度、受伤、口粮、水的摄入量与补充、汗腺分泌、心跳速率、血压甚至血糖浓度和氧含量……等等，所有的数据都基于身体状况以及能感受痛苦与恐惧的器官，所有体内的内在反应都会被记录在案，然后所有的记录被系统核心的人工智能收集起来。这些在总部被监控的数据可以使得命令以更快更准确更合理地下达，它也能让每一个士兵能够更好地处理危机，这个系统已经在盟国的美军和地方军以及PMC组织所采用，甚至连警察机构也开始采用。除非他们统一部署这个系统，否则PMC组织不会向任何地方派遣军队。"

"难道连你们也注射这个系统的纳米计算机？"

"当然，我们部队是按规矩办事的，和其他人一样。一开始的确有点怪怪的，每周7天，每天24小时的监控……不过我已经习惯了，它在战场上也给我们创造了不少有利条件，我们对四周状况有着很清晰的图表信息，在任务中出现混乱状况的几率很小，而且我们的纳米计算机互相之间的关联让团队作业更加流畅，并且它也是对抗PMC组织的安全保障。"

"安全保障？"斯内克对此有些不解。

"没错，PMC组织是没有国家和信仰的战斗团体，他们不为任何类似爱国主义这样的理由作战，他们也不在乎战争因何而起，他们只是为某些人利益而战的傀儡罢了，他们是雇佣兵，是一种商品，所以很容易想像他们会背叛客户、加入敌方、拒绝战斗或者是犯下违犯人道主义的恶行。为了确保一切正常，要确保他们在没有正确系统ID的情况下，无法使用任何武器或者军用车辆，这便是外面那些武器的真相。所以就算PMC部队打算发动恐怖袭击或者政变，他们的武器和装备将被自动锁定，他们便无法移动、攻击或者进行任何形式的战斗，并且，有关他们方位、成员和战斗能力等数据将由纳米计算机透露给我们。就算他们从体内取出纳米计算机而避开系统，他们也会因此失去ID标记而无法使用他们的武器。"



"那就是说这一切的幕后都是爱国者？"

"La li lu le lo？你在说什么？"梅丽尔不明白斯内克说的是什么。(对于注射了纳米计算机的人来说，Patriots爱国者这个词是禁语，当他们试图说出这个单词的时候，体内的纳米计算机会自动从发声系统屏蔽这个词汇，而以la li lu le lo来代替。译注)

"算了……"斯内克明白他们是无法了解这个单词的。"那么说，这个系统是万无一失的了？"

"是的，他们称之为SOP(Sons of The Patriots，爱国者之子。译注)。控制这个系统的AI是一个被高度看护的秘密，保存在开发它的AT安全技术公司以及五角大楼里，不可能有第三方会控制它。"

"但是我刚才碰到一个人……"斯内克想起德瑞宾。"……他说他可以'洗'掉武器上的ID标记，这说明这个系统还是有漏洞的……"

"这些洗枪的在地球上没几个人，撑死就是个个人行为罢了，这并不等于他们会影响到PMC这个战争机器。"梅丽尔对斯内克的说法不以为然。"不管怎么说，利奎德集合了如此大规模的军队，他应该在这个系统上有注册过。他的PMC部队很有可能已经超过了美军的数量，但只要他们注册过，他们的行动就会一直处于监视之下，一旦利奎德有所举动，美军将立刻做出反应，我们将用武力进行镇压。"

"用武力？"斯内克对梅丽尔的说法有些怀疑。

梅丽尔不理会斯内克的疑问，继续讲下去："当ARSOC(Army Special Operations Command，军队特殊行动指挥部。译注)获悉利奎德的计划后，他们派我们潜伏在PMC部队周围，因为就算有SOP系统监视着所有事情，在战场上总会有一些意想不到的事情发生，例如违纪行为、违背命令、违反合同……等等，我们扮演的就好似这个士兵监控系统的策应角色，而PMC的监察一般都是在战场上实时进行的，所以我们被获准可以携带和使用武器。在过去的几个月里，我们已经失去了五支监察队，他们都隐藏在利奎德的PMC部队里，然后……"

"那如果你们被抓到……"

"……就会被当作老鼠一样被处理……"梅丽尔的声音有些低落。"不过我们比他们要机灵点，我们已经成功混入进去，在随后三个月的搜索中，大概只有上帝才知道我们去了多少战场……我们终于找到了他的踪迹。当我们上报了我们找到利奎德之后，我们的上司就要求我们把情报提供给联合国的督察员，但我真没想到这个人竟然是你。"说完，梅丽尔以一种有些无可奈何的眼光看着斯内克。

"难道上校没有告诉你是他派我来的吗？"

"上校？"梅丽尔听到这个词忽然严肃起来。"别告诉我是坎贝尔。"

"是啊。"斯内克对梅丽尔的反应有所不解。

"是他把你牵扯进来的？"梅丽尔声音开始提高。

"你不知道？"斯内克有些奇怪。

梅丽尔猛地站起来，双拳狠狠地砸向桌子："你别开玩笑了！你指望我和我叔叔合作？"梅丽尔的激烈反应让艾德和乔纳森吓了一跳，她气急败坏地把桌上的资料全挥到地上，然后又一脚把身下的椅子踹飞，喘着粗气，不知道下一个再找什么发泄。"简直是胡扯！他又不是我的父亲！"一个肘击捶在墙壁上，连秋叶看了都觉得替她疼。



"梅丽尔……这么说，你知道？"斯内克也不知道该说些什么。

梅丽尔逐渐冷静下来，扶起地上的椅子，又回到桌子前，深深地叹了口气："是啊……这又不是什么国家机密……"语气中充满了无奈。

"那为什么你还叫他'叔叔'？"

"你不是也一直叫他'上校'吗？"

"他可是你的父亲。"

"只要我不承认，我们就还是叔侄关系。"梅丽尔似乎对坎贝尔有着很大的成见。"我不会原谅这个玩弄女人的老流氓。"

"梅丽尔！"斯内克不允许有人如此侵犯他的老上司，更不愿看到女儿这样说自己的父亲。

梅丽尔并不在乎斯内克的反应，扭过头去轻描淡写地说："他……再婚了，他的新老婆和我差不多大，我听说她甚至都生育了一个孩子，看来他已经放弃和他的亲生女儿复合了。"梅丽尔说到这里停顿了一下，转过来紧接着盯着斯内克的眼睛狠狠地说："男人，都是自私自利的猪头！"看来梅丽尔对当年斯内克的不辞而别依然记恨在心。斯内克自然明白她冲着自己说这句话的意思，一时也有些失语。

就在这时，艾德注意到他们设置的感应雷达发出了警告。雷达显示有20名左右的敌人正在向他们包围过来，而且不是祈愿螳螂(Praying Mantis，控制当地局势的一家PMC公司的名字。译注)的PMC部队，而是被称为"青蛙(FROGS)"的利奎德的私人部队，这说明利奎德已经掌握了他们的行踪，正在派人来清除掉这群老鼠！看来一场恶战不可避免。

众人刚走出门外，就看到有几名先头部队已经近在咫尺，令斯内克有些奇怪的是，这些看起来身手矫健的士兵，似乎都是女性。"该死！"梅丽尔见识过这支部队的厉害。"从现在开始使用眼神交流。这些家伙是利奎德的私人部队，看到就开枪，不要犹豫！我们顺着楼梯从一楼的后门撤退，必要时会改变路线，都听我指挥，跟紧点，明白吗？我们有一位真正的传奇英雄和我们并肩作战呢，千万别丢脸哦！"梅丽尔不忘调皮。

斯内克无奈地摇摇头，众人开始迅速往一楼撤离，但免不了还是要和这些"青蛙"们有些交火，斯内克从她们敏捷的身手中明白了她们为什么叫"青蛙"：普通人是不会有这样出众弹跳力的。

经过一番苦斗，他们终于摆脱了"青蛙"纠缠，撤到了地下停车场。这里安静得出奇，让梅丽尔他们不敢掉以轻心。正当他们以为确认安全的时候，不知从哪里飞出的一颗子弹命中了乔纳森的左臂，还未等他们反应过来，又有三名"青蛙"蹦了出来，众人又陷入包围之中。说时迟那时快，梅丽尔、艾德和乔纳森互相使了个眼色，立刻分别向三名"青蛙"射击，三人的配合恰到好处，几乎是同时命中敌人。就连斯内克也不得不佩服刚才三人那形同一人的默契配合，尤其是中了一枪却又安然无恙的乔纳森。

"我们体内的纳米计算机网络让我们能共享其他人的感知，他们能看到我所看到的。并且这个系统还会帮助削减痛楚。"梅丽尔知道斯内克一定会感到奇怪。"在SOP的帮助下，我的队伍简直就是如同一人。当然，除了这个有点大条的秋叶……"

"那么……你觉得怎么样？"梅丽尔故意想刺激一下斯内克。"你的英雄时代已经结束了？"

"我不是英雄。"斯内克向来不屑于这个说法。"从来都不是，以后也不会是。"

"你还是完全没变啊……"梅丽尔下意识地伸出手想搭住斯内克，却又想起之前，赶忙把手缩了回来。"你的身体……会好起来吗？"

"这身装束能增强我的力量，我一个人还能行。"斯内克完全不领情。

梅丽尔听闻此言，颇为失望，自己一片关心被斯内克当作多心。"利



奎德的大本营就在前面，我帮你在地图上标好了。"说完，冷冷地回过头去，把队友召集起来，准备撤离了。走之前，她仍不忘嘱咐一句："多保重，斯内克。"

告别了梅丽尔他们，斯内克按照她指引的路线，向利奎德的藏身之处进发。一路上他小心翼翼，尽量避开民兵与PMC部队的冲突。然而在一条必经之路上，一起意外的"车祸"使他不得不暂时停下脚步。

一队民兵跟在一辆推土机后面，而本应力大无穷的推土机好像被什么挡住了去路，一丝都前进不得，纵然开足马力也无法动弹。前面挡住推土机的"东西"忽然发出奇怪的声音，民兵们赶紧绕到前面去看看发生了什么事情。这不看不要紧，一看让所有人都愣住了，一匹好似钢铁巨狼的"生物"挡在推土机面前，死死地顶着推土机，正是它让推土机动弹不得。而更让众人毛骨悚然的是，这匹巨狼发出的似笑非笑似哭非哭的的声音令人不寒而栗，民兵们本能地端起枪开始冲着巨狼扫射过去，然而它的钢铁之躯不仅刀枪不入，反而更加使它发狂。

驾驶室内的司机见状赶紧下车逃命，招呼车后的兄弟赶快一起离开这是非之地。有人似乎认得那些怪物，大喊着"野兽！是野兽！"夺路而逃。然而他们不曾想到后面居然有更恐怖的事情等着他们，只见一道寒光闪过，有些人还没反应过来，就被从天俯冲而来的一只机械巨鸟活生生拦腰斩断！其状惨不忍睹！但躲在旁边的斯内克看得真切，这不是一般的巨鸟，这是有着一对机械巨翼的人！

再看这边，对巨狼扫射无效后，这帮民兵也开始为保命而作鸟兽散。没想到还没跑几步，一只有着四支机械臂的人就等在他们逃生的路上！跑在最前面的那位老兄成了第一个牺牲品，这四支如章鱼触手一样的机械臂，杀起人来可一点都不马虎，勒死、绞死、摔死……这简直就成了一处屠宰场！

最后一个侥幸逃过的人也没有能保住他的性命，他像一个提线木偶一样被神秘的力量拉到半空，用手中的AK打死了自己的同伴，然后"自己"掰断了自己的关节，痛苦地死去。而一直还没有什么举动的巨狼忽然狂奔起来，把一些散兵游勇都一一消灭在自己的视线范围之内，而那声响彻天际的哀嚎让斯内克都有些受不了。紧接着巨狼又跑回来，一把将重达数吨的推土机掀翻在地，令人对这种力量感到无比恐惧。

就在斯内克不知道该怎么办的时候，这四个怪物带着胜利整齐划一地消失了，只留下一地尸体与斯内克做伴。原来这支部队就是大名鼎鼎的"美女与野兽"，传说她们是四名绝世美女，只因在战火中受到了肉体与精神的双重折磨，而被改造成目前这样的机械怪物。斯内克以前也只是略有耳闻，没想到居然在这里能亲眼看到她们，由此可见利奎德在这一带一定有所不轨图谋。

终于摸进了利奎德驻扎的临时军营，在一处建筑的二楼，斯内克看到了那张阔别已久的面孔——利奎德·山猫(Liquid Ocelot)！自上次的事情之后(指《MGS2》。译注)斯内克在这五年里一直都在打听有关他的消息，没想到他会在这样一个战火纷飞的地方现身，究竟是什么会让他再度出山呢？对于斯内克来说，没有时间去思考这些问题，他的任务就是第一时间除掉利奎德·山猫。正当他准备采取行动的时候，他发现梅丽尔和她的部下就躲在不远处，和他一样在观察着利奎德·山猫的一举一动。"滴滴滴"耳机响起，原来梅丽尔已经发现了斯内克的行踪。

"我就知道，你来这儿的目的是为了杀掉利奎德，是吗？"梅丽尔对于斯内克的隐瞒有些不满。

"这是任务，你想阻止我吗？"斯内克冷冷地答道。

"我的任务是监视PMC部队，你的任务和我无关。"梅丽尔也变得冷漠起来。"我能做的就是在一旁看着。别指望我能帮忙，我是个和平主义者，我只想照任务办事。"

"那是最好。"斯内克结束了通话。

斯内克亦注意到利奎德身后那名神秘女子，但是距离太远，他看不清她的脸。这时，利奎德·山猫拿起步话机说了句什么，天际间忽然传来之前"月光"声音，而与此同时，军营里所有的PMC士兵突然发狂起来，有的哭，有的笑，有的痛不欲生，有的呕吐不止，原本井然有序的军营变得好似人间地狱一般。斯内克同时也感到十分不适，但他仍强忍着痛苦，端着枪一步步向利奎德走去。

然而斯内克现在只剩下勉强举起枪的力量，根本无法向利奎德射击。反观对下面的局势冷眼相待的利奎德却一点不正常的反应也没有，并且，他也发现了斯内克的所在。

"兄弟！好久不见了！"利奎德指着斯内克。"你高兴吗？我们终于不再是我们老爹的复制品！我们已经摆脱了命运的枷锁！我们自由了！看着吧，斯内克，我的兄弟，看我是怎么超越我们的起源吧！"

利奎德的这番话让斯内克有些摸不着头脑，而最糟糕的是，他越来越无法抵抗让他感到不适的神秘力量，不仅根本无法抬起枪，就连站立的力气都没了。斯内克只能眼睁睁地看着利奎德挥手离去……

……迷茫之前，斯内克看到那名神秘女子走到了他的面前，他用仅有的一点力气认出了她是谁，她竟然是许久没有任何音信的内奥米！斯内克不敢相信自己的眼睛，为什么内奥米会和利奎德走在一起？为什么她和他一点异样都没有？

"斯内克……"内奥米一边往自己脖子上注射了神秘的一针，一边蹲下来对着斯内克说。"……如果你不想成为命运的囚徒，那么……就去完成你的宿命吧……"说罢，内奥米和利奎德乘上直升飞机，在无数"月光"的护卫下，扬长而去。

就在斯内克即将失去意识的时候，他感到他被一个人扛了起来。他用尽力气扭头看了看，原来是和梅丽尔在一起的蒙面男子秋叶，可为什么他也没有受到任何影响？这到底发生了什么？梅丽尔他们怎么样了？带着众多问号，斯内克的视线逐渐模糊，昏死过去……



Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots



下期预告

阔别战场五年的斯内克再度出山，然而现今的世界已经非同往日，战争已经变为纯粹的商业行为，日行见常。而随着斯内克一起再次浮上水面的，还有他宿命中的敌人——利奎德·山猫，而九年未见的坎贝尔上校、梅丽尔、内奥米等人也纷纷出现，为什么他们都不约而同地选择在这个时候重出江湖？PMC公司到底是个什么样的组织？利奎德这次又在耍什么样的阴谋？还有哪些斯内克的老朋友会再度登场？爱国者的真正面目会以怎样的方式揭晓？整个系列所有的谜题，都将在本作中揭晓，敬请期待下期《潜龙谍影4 爱国者之枪》完全剧情小说！

本期博客



玛娜

苹果远离我

玛娜发表于
2008.7B（总第206期）

运动时间=游戏时间

说到运动和游戏，马上就会让人想起Wii，事实上已经有很多数据证明了单纯的Wii游戏对健身并没有什么效果，特别是一些只不过是将操作方式换成甩手柄的传统游戏。虽然这其中仍有一些游戏可以起到一些不错的督促作用：当你每次吃完饭后站在平衡板上花半个小时玩一会《家庭滑雪》，就可以让啤酒肚不知不觉地渐渐变小；每天晚上在《Wii Fit》上锻炼一会，形体与精神状态也会有所改变，如果经常玩《Wii Fit》里的慢跑游戏，甚至还可以起到降低体重的作用。但是，这些运动其实都很容易厌倦，慢跑游戏就是让玩家原地跑步，画面上模拟正在大自然中慢跑的景象；瑜伽游戏就只是多了测定重心偏移功能的普通瑜伽；说白了其实还是单纯的运动，只不过利用了一些创意让运动显得比较不那么无聊，减小运动时产生的枯燥感罢了。

所以，在这里要向大家推荐的运动方式并不需要利用到Wii，不管是什么主机，都可以变成健身的利器，只要找一个自己喜欢且能将双手解脱出来的运动方式和一个可以舒展的空间。运动可以是比较消耗体力的慢跑、摇呼拉圈，也可以是原地踏步，甚至于一些简单的垫上运动，之后，只要找一款自己喜欢的游戏放进盘仓，一边玩游戏一边运动上5～10分钟就好了。

想要让运动和游戏时间紧密结合起来并不难，但是关键在于之后的挑选游戏，毕竟，选中的游戏将关系着剩下来的运动时间是否能够快乐轻松地度过，一定要精心选择，在下面就给大家推荐一些非常适合一边运动一边玩的游戏和非常不适合的游戏。

不要在运动时尝试的游戏类型Top5

❶需要精确操作的游戏

射击、触控、点选……诸如此类需要精确操作的游戏处于运动状态下想要完成可是万万不行的。我曾经试过一边原地慢跑一边玩《生化危机4》，终于明白了"甩子弹"这个概念（如果换成《超执刀》的话可想而知会有多么惊悚）。

❷角色扮演游戏

光是看密密麻麻的蝌蚪字就很头大了，千万不要在运动的状态下来看，不过如果是角色扮演游戏中那些有趣的迷你小游戏或许就不一样了，无论是《最终幻想Ⅸ》的陆行鸟挖宝还是《最终幻想Ⅷ》的卡片游戏都是绝对的运动小帮手，不知不觉就会过去十多分钟。

❸很难的游戏

经常失败的话对坚持运动的积极性会有影响，特别是重新开始挑战时需要再玩一次已经玩过的部分，让人感到无论是游戏还是运动都是折磨人。

❹不喜欢的游戏类型

根本无法投入精力去玩的游戏自然也不会起到转移注意力的作用，这样一来，运动的过程反倒就更加难熬了。

❺节奏缓慢的游戏

节奏缓慢的游戏无法快速让人兴奋起来，换句话说，也就是还没到到达兴奋点之前就会开始觉得无聊了，大多数的文字游戏都是这样，一些对话非常多且无法跳过的角色扮演游戏也是如此。



推荐在运动时玩的游戏类型Top5

❶桌面棋牌

《富豪街》、《大富翁》虽然看起来都是节奏很慢的游戏，但是由于其中带有强烈的对抗性所以效果反倒不错，在做一些比较舒缓的运动时非常适合。

❷双人游戏

虽然随时都找一个玩友和自己一起玩游戏并不那么容易，不过两个人一起游戏的话时间就会很快过去。

❸动作游戏

可以打得很爽快的动作游戏也是很好的选择之一，还可以顺便排解一下一天的压力。

❹落下型游戏

落下型益智游戏可以有效地分散注意力，《噗哟噗哟》、《俄罗斯方块》都很适合。

❺音乐游戏

音乐游戏简直就是天生为了运动而设计的，具有节奏感的音乐可以让运动更加快乐，密集落下的音符也会让人暂时忘记身体上的负担，而且同样的音乐听得越久越有融入感，是跑步时的首选。

一小时=？

每星期至少运动1小时以上，几乎所有与健康有关的书都会有这样一句话，那么，一星期1小时的运动时间究竟是多久呢？其实只要计算一下就知道了。

- ●1小时=《DJ MAX 携带版 2》通关6次
- ●1小时=在"《无双》系列"中通过4个关卡
- ●1小时=《女神侧身像》的开场×2
- ●1小时=在《Wii Sports》中玩10局网球
- ●1小时=《麻将格斗俱乐部》里以"半庄战"打6圈麻将
- ●1小时=策略角色扮演游戏中后期的一场战斗
- ●1小时=一部普通长度电影的3/4

看起来好像并不怎么多的样子，如果平均到每一天的话就更轻松了，从来没有打算做一些运动的懒散玩家也可以试试看，在玩游戏的同时也给自己的健康充值吧。

· 写在前面 ·

FOREWORD

最近总是收到一些读者来信关注于我的体重问题，在这里多谢大家的关心，我的体重不上不下，在瘦人里算正常，正常人里算瘦人，总体来说比较健康，这里就不再赘述了，不过作为一个爱好玩游戏、睡懒觉、边吃零食边打机的典型懒散玩家来说，对于适量的运动和锻炼这方面倒确实有些可以和读者一起分享的心得。俗话说，一天一苹果，医生远离我，如果可以坚持一定的运动，那连苹果钱都可以省下来了。

当然了，对于大多数人来说，运动确实很枯燥，不管动力多大都难以长久坚持下去，除非它真的已经成为了生活的一部分——其实换个角度来想，这倒挺简单的，作为一名玩家来说，只要让运动时间成为游戏时间不就好了吗？



· 最近回复 ·

LATEST COMMENTS

RE：苹果远离我

【2008－6－23 11:07:45 By：纱迦】

这篇博客一定要放真人照片，不然不让登！不放就是工作态度不端正，至少罚500，写检查贴白板上。

RE：苹果远离我

【2008－6－23 11:08:30 By：多边形】

纱迦的回复代表了读者的心声。

RE：苹果远离我

【2008－6－23 11:09:45 By：炎骑士】

本人一向缺乏运动细胞，平日要么坐办公室玩游戏，要么回宿舍睡大觉，要么约上三五狐朋狗友出去胡吃海塞，但自从上大学以来就一直保持一百五十斤左右的体重，增减幅度极为有限。莫非我的体质有异于常人？

· 最近发表 ·

LATEST TOPICS

天下聚会

有梦想活得才投入！

“天下聚会”2008暑假集体行动现全面启动！

你是怎么样安排这个暑期长假呢？认识更多朋友，获得翻倍的快乐，扩大自己交际面，延伸自己生活圈。在这个暑假中，“天下聚会”将在全国各地举办各种主题的聚会，现在已经确定7月间举办聚会的城市包括北京、上海、保定、天津、武汉、重庆、汕头等等……并且聚会场次还在陆续增加中。无论你位于那个城市，必定有属于你的“天下聚会”。

更多详情请访问 http://juhui.levelup.cn

如果你有信心举办聚会，如果你还没有参加过聚会，那就赶紧行动吧。你可以发邮件给我ACE飞行员，我来为你完成心愿。来信请附上你的简要自我介绍和聚会计划。

天下聚会专用邮箱：lujuhui@vip.163.com

“天下聚会”北京TVGAME联盟 夏日玩乐会第一弹

聚会时间	2008年7月13日10:00——17:00
聚会地点	中关村国投动漫大厦6层稻草熊动漫主题餐厅，海淀区海淀大街1号楼中关村国投动漫大厦6楼(海龙西南侧)，电话：010-62568233
游戏平台	PSP、NDS、WII、PS3、XBOX360
比赛内容	
PSP	炸弹人乐园、山脊赛车2、联合VS扎夫特
NDS	太鼓达人、马里奥赛车
预计人数	150人
聚会费用	25元/人（饮料无限畅饮）

7月聚会预告

天下聚会

首届南宁ACG SONY·DWS数码工作坊动漫嘉年华

聚会时间	2008年7月13日
聚会地点	广西大学东校园礼堂
预计人数	300人+
聚会内容	实在太丰富了



▲广西大学正门景观照片！

暑假是聚会的好时候，天下动漫爱好者共聚一堂。首届ACG“天下聚会”动漫嘉年华即将于在南宁隆重举行。本次活动的规模之大，玩法之新颖，互动之强大，在广西是前所未有的。本次活动的主办方南宁ACG委员会精心为本次活动布置了会场，为的就是让广大动漫爱好者能够玩好，玩开心。

本次活动由UCG独家平面媒体报道。SONY·DWS数码工作坊冠名赞助，黑角公司赞助各类奖项奖品，并联合数十家网络媒体共同进行报道的。活动是由广西各中、高校社团共同举办的，为的就是让更多的人关注动漫，了解动漫、参与动漫，本次活动的入场，是免费的哦！



■这里就是本次聚会地点，广西大学东校园礼堂！

本届活动具体时间定于2008年7月13日早上9点~下午5点举行。地点位于广西大学东校园礼堂进行。萝莉、正太、女佣、男仆、宅人、达人、OTAKU、COSER们，届时都会以盛装驾临。活动现场，PSP，NDSL，PS2，PS3，Wii，一个都不能少。捞金鱼，砸沙包，竞技格斗，各式各样的互动游戏，奖品自然都少不了哦。各个高校、社团展示的漫画绝对让你眼前一亮，本土原创也是很有看头的。精彩绚丽的COSPLAY表演一定让你尖叫连连。还有猎人们为了狩猎最凶猛的怪物早已擦亮了锋利的武器。赛车选手们早已把油门踩得轰轰响，还有可爱的太鼓达人们为我们演奏最动感的节拍。我们的口号是：看动漫，玩游戏，体验COSPLAY，做新新人类！！

天下聚会“魔拜电玩”杯 WE2008北京挑战赛圆满落幕

2008年6月28日，“我们的欧洲杯”——[天下聚会]“魔拜电玩”杯WE2008北京挑战赛于中关村E世界动漫流行馆圆满落幕。本次赛事由目前北京规模最大的TVGAME玩家组织——北京TVGAME联盟主办，“魔拜电玩”冠名赞助，并得到了黑角公司、鼎好电子商城以及《游戏机实用技术》、新浪游戏频道、levelup网站、完全实况论坛等相关媒体的鼎力支持。



■打完比赛再看欧洲杯决赛，太爽了吧。

本次大赛云集了北京众多实况高手，精彩对局层出不穷，这与正在瑞士和奥地利举办的欧洲杯相映成趣。就整体水平而言，本次比赛明显高于上届，年初比赛的亚军于小组赛便折戟沉沙，卫冕冠军居然连8强都没能进入。经过4周174场比赛的激战，吕昕、杨梦楠、张陆辰三位选手从报名参赛的106名玩家中脱颖而出。冠军得主吕昕在众多玩家热烈的掌声中从“魔拜电玩”负责人徐伟男先生手中接过了沉甸甸的大奖——PS3主机1台，亚军杨梦楠和季军张陆辰也分别赢得了PSP2000一台和8G TF卡一份，并合影留念。



■无论一旁观看的玩家，还是比赛选手，他们神情都非常专注。

最后再次感谢所有关注和报名参与本次赛事的玩家们，感谢“魔拜电玩”、黑角公司、以及《游戏机实用技术》、新浪游戏频道、LEVELUP网站、完全实况论坛等相关媒体的全力支持。我们下次比赛再见！



■本次比赛前3名选手合影留念。例外，特别感谢“黑角公司”提供额外的纪念奖品。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008 年 7 月 1 日～2008 年 9 月 11 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年6月27日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	686.10元人民币
100日元	6.41元人民币
100欧元	1080.33元人民币
100港币	87.94元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

暑假到了，各位读者计划好怎么过这个暑假了吗？如果嫌天气太热，那么在家舒舒服服地玩游戏也是一种不错的选择。7月的游戏足够玩家用一个月的时间消化了，PS2的《P4》可是这个已经步入衰落期平台上为数不多的角色扮演大作了，喜欢该系列的玩家一定不能错过。此外玩家也可选择诸如《多卡邦王国》之类的休闲游戏与亲朋同乐。

07.10 女神异闻录 PERSONA4

PS2 角色扮演 | Atlus | 6980 日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 A



“《女神异闻录》系列”是“《真·女神转生》系列”中衍生出的一个分支，但经过几代的进化之后，如今已经形成了具有强烈风格的作品。游戏将校园部分和迷宫部分很好地结合在了一起，仲魔的合体与培养是游戏的核心部分。除了能够超越前作进行更加强大的6身合体之外，本作还引入了天气系统，不同的天气状况将会对仲魔合体造成影响，而伊格尔的新助手玛格丽特将会为玩家做出天气预报等帮助。这也许是PS2平台上最后一款重量级的角色扮演游戏，角色扮演游戏饭们绝对不能错过。



07.10 生化危机 0

Wii 动作冒险 | Capcom | 3990 日元 | 无对应周边 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 B



将这款原本制作在NGC上的系列作品移植到Wii上，这对于冷饭专家Capcom来说简直是必然的。尽管老卡的移植水平无须我们太多的担心，但对于新要素的加入，我们还是不要抱有太多希望了。原作中独特的“道具置下”系统以及双人合作的游戏方式，将会在新一代主机上得以完全的再现。只是，利用Wii的双节棍遥控器来操纵比利和瑞贝卡进行冒险，这恐怕要让早已习惯使用传统手柄的老玩家熟悉好一阵了。对于渴望重温经典以及未曾接触过NGC原作的玩家来说，本作自然是不容错过的。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 7 月					
7 日	虚幻竞技场III	Unreal Tournament III	Midway	主视角射击	59.99 美元
8 日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99 美元
8 日	北京奥运会 2008	Beijing 2008	SEGA	体育	59.99 美元
15 日	美国大学橄榄球 09	NCAA Football 09	EA	体育	59.99 美元
15 日	太空黑猩猩	Space Chimps	Brash	动作	49.99 美元
29 日	灵魂能力IV	Soulcalibur IV	NBGI	格斗	59.99 美元
2008 年 8 月					
5 日	救世魔神	Too Human	Microsoft	动作角色扮演	59.99 美元
7 日	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	7800 日元
12 日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA	体育	59.99 美元
26 日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
26 日	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	59.99 美元
28 日	Clannad	Clannad	Prototype	文字冒险	6400 日元
31 日	雇佣兵 2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	59.99 美元
2008 年 9 月					
1 日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99 美元
4 日	无双大蛇 魔王再临	无双大蛇 魔王再临	Koei	动作	日版未定
5 日	重拳出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99 美元
8 日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	美版未定
9 日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99 美元
11 日	无尽的未知	Infinite Undiscovery	Square Enix	角色扮演	7800 日元
11 日	雷电IV	雷电IV	Moss	射击	日版未定

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 7 月					
3 日	头文字D 最速传说	头文字D EXTREME STAGE	SEGA	竞速	6800 日元
8 日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99 美元
8 日	北京奥运会 2008	Beijing 2008	SEGA	体育	59.99 美元
15 日	美国大学橄榄球 09	NCAA Football 09	EA	体育	59.99 美元
17 日	泪洒三重冠	ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地	Aquaplus	策略角色扮演	6800 日元
17 日	潜龙谍影在线	Metal Gear Online	Konami	动作	1800 日元
24 日	死魂曲 新生	SIREN: New Translation	SCE	动作冒险	5980 日元
29 日	灵魂能力IV	Soulcalibur IV	NBGI	格斗	59.99 美元
2008 年 8 月					
5 日	吸血鬼之雨 变种	Vampire Rain: Altered Species	AQ Interactive	动作冒险	美版未定
5 日	动物也疯狂 极度危险	Monster Madness: Grave Danger	SouthPeak	动作射击	39.99 美元
12 日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA	体育	59.99 美元
26 日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
26 日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26 日	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	59.99 美元
28 日	非洲	Afrika	SCE	待定	5800 日元
31 日	雇佣兵 2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	59.99 美元
2008 年 9 月					
1 日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99 美元
5 日	重拳出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99 美元
8 日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	美版未定
9 日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99 美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 7 月					
3 日	L的季节 2 inisible memories	Lの季节 2 inisible memories	5gb.	文字冒险	6800 日元
10 日	女神异闻录 PERSONA4	ペルソナ4	Atlus	角色扮演	6980 日元
15 日	太空黑猩猩	Space Chimps	Brash	动作	美版未定
15 日	美国大学橄榄球 09	NCAA Football 09	EA	体育	49.99 美元
17 日	青春男孩 夏季体验	っポイ へと夏の经验	Idea Factory	文字冒险	6800 日元
22 日	木乃伊 3 龙帝之陵	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	动作冒险	49.99 美元
24 日	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	SNK Playmore	格斗	4800 日元
24 日	实况棒球 15	实况パワフルポロ野球 15	Konami	体育	5980 日元
28 日	美国职业力量棒球 2008	MLB Power Pros 2008	2K Games	体育	39.99 美元
31 日	银色月蚀	银のエクリプス	Nine's fox	文字冒险	6800 日元
31 日	我的狐仙女友 SE	かのこん えすいー	5pb.	文字冒险	6800 日元
31 日	激情杀手	ドラスティックキラー	NBGI	文字冒险	6800 日元
2008 年 8 月					
7 日	苍黑之契 绯色的欠片 3	苍黑の契 绯色の欠片 3	Idea Factory	文字冒险	6800 日元
7 日	真实之泪	トゥルーティアーズ	Sweets	文字冒险	7800 日元
12 日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA	体育	49.99 美元
21 日	秋之回忆 6 三角波纹	メモリーズオフ6 トライアングル・ウェーブ	5pb.	文字冒险	6800 日元
26 日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26 日	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	49.99 美元
31 日	雇佣兵 2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	49.99 美元
2008 年 9 月					
11 日	格雷少年 奏者的资格	D.Gray-man 奏者ノ资格	Konami	角色扮演	6980 日元

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年7月					
3日	大家来读书 名作&推理&怪谈&文字	みんなで读书 名作&推理&怪谈&文字	Dorasu	实用软件	3800日元
8日	虚幻勇士 追寻无穷	Code Lyoko：Quest for Infinity	Game Factory	动作	29.99美元
15日	美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	EA	体育	39.99美元
17日	高达 战斗领域	ガンダムバトルユニバース	NBGI	动作射击	4800日元
24日	无限回廊 古城之梦	インフィニットループ 古城が见せた梦	日本一	益智	4800日元
24日	英雄传说 空之轨迹 the 3rd	英雄传说 空の轨迹 the 3rd	Falcom	角色扮演	4800日元
24日	罪恶装备XX ACCENT CORE PLUS	GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS	Arc System Works	格斗	3800日元
31日	梦幻之星 携带版	ファンタシースターポータブル	SEGA	角色扮演	4800日元
2008年8月					
7日	流行之神2 携带版 警视厅怪异事件档案	流行り神2 Portale 警视厅怪异事件ファイル	日本一	文字冒险	4800日元
12日	麦登橄榄球09	Madden NFL 09	EA	体育	39.99美元
12日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
14日	秋之回忆 从今以后	メモリーズオフ それから	5pb.	文字冒险	4800日元
14日	向君 秋之回忆	想い出にかわる君 メモリーズオフ	5pb.	文字冒险	4800日元
26日	泰格·伍兹PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	39.99美元
28日	Fate/老虎竞技场 强化版	フェイト/タイガーころしあむ アッブー	Capcom	动作	4980日元
2008年9月					
9日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：LA Remix	Rockstar	竞速	39.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年7月					
1日	猫猫物语	Purr Pals	Crave	模拟养成	29.99美元
3日	大灾难 末日危机	Disaster：Day of Crisis	Nintendo	动作	6800日元
3日	爪哇岛探险 猛犸象与秘石	JAWA マンモスとヒミツの石	Spike	动作冒险	5800日元
10日	生化危机0	Biohazard 0	Capcom	动作冒险	3990日元
10日	多卡邦王国 Wii	ドカポンキングダム for Wii	Sting	桌面棋牌	5800日元
15日	美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	EA	体育	49.99美元
24日	目标！钓鱼大师 挑战世界篇	めざせ！钓りマスター世界にチャレンジ篇	Hunson	体育	4800日元
24日	瓦里奥世界 摇摆	ワリオランドシェイク	Nintendo	动作	5800日元
24日	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	SNK Playmore	格斗	4800日元
24日	实况棒球15	实况パワフルポロ野球15	Konami	体育	5980日元
31日	零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	Nintendo	动作冒险	6800日元
2008年8月					
7日	迷失蔚蓝 Wii	サバイバルキッズ Wii	Konami	动作冒险	5480日元
7日	忌火起草 解明篇	忌火起草 解明篇	SEGA	文字冒险	5800日元
12日	麦登橄榄球09	Madden NFL 09	EA	体育	49.99美元
19日	叛乱袭击者 夜鹰行动	Rebel Raiders：Operation Nighthawk	XS Games	射击	美版未定
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26日	泰格·伍兹PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	49.99美元
2008年9月					
4日	彩虹气球	レインボーポップ	Interchannel-Holon	益智	4980日元
8日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents：Prizefighter	2K Games	体育	49.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年7月					
1日	超执刀2	Trauma Center：Under the Knife 2	Atlus	动作	29.99美元
3日	七日死游戏	ナナシ ノ ゲエム	Square Enix	文字冒险	4800日元
8日	狂欢庆典	Carnival Games	Global Star	动作	29.99美元
8日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	29.99美元
10日	多卡邦之旅 友情对决	ドカポンジャーニー！ なかよくケンカしてっ	Sting	桌面棋牌	4800日元
10日	改造节奏大战 龙剑战记2	カスタムビート バトル ドラグレイド2	NBGI	动作角色扮演	4800日元
10日	鬼太郎 妖怪大激战	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	动作	4800日元
10日	火影忍者 疾风传 激突！ 鸣人VS佐助	NARUTO−ナルト−疾风传 激突！ ナルトVSサスケ	Takaratomy	动作	4800日元
10日	传说的塔斯菲 对决 达伊鲁海贼团	传说のスタフィ たいけつ！ ダイール海贼团	Nintendo	动作	4800日元
11日	新地心游记	Journey to the Center of the Earth	THQ	动作冒险	29.99美元
17日	合金弹头7	メタルスラッグ7	SNK Playmore	射击	4800日元
17日	勇者斗恶龙V	ドラゴンクエストV	Square Enix	角色扮演	5490日元
22日	木乃伊3 龙帝之陵	The Mummy：Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	动作冒险	29.99美元
31日	脸红心跳魔女神判2	どきどき魔女神判2	SNK Playmore	文字冒险	4800日元
31日	信长的野望DS2	信长の野望DS2	Koei	策略	4800日元
31日	节奏天国黄金版	リズム天国ゴールド	Nintendo	音乐	3800日元
2008年8月					
1日	超级赛车手 起跑点	GRID	Codemasters	体育	美版未定
7日	玛鲁王国的人偶公主	マール王国の人形姫	日本一	角色扮演	4800日元
7日	三国志大战·天	三国志大战·天	SEGA	桌面棋牌	5800日元
7日	怪物农场DS2	モンスターファームDS2	Tecmo	模拟养成	4800日元
7日	火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	ファイアーエムブレム 新·暗黑龙与光の剑	Nintendo	策略角色扮演	4800日元
7日	召唤之夜2	サモンナイト2	NBGI	策略角色扮演	4800日元
12日	麦登橄榄球09	Madden NFL 09	EA	体育	39.99美元
12日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
21日	西格玛倍音	シグマ ハーモニクス	Square Enix	角色扮演	5490日元
22日	闪电十一人	イナズマイレブン	LEVEL-5	角色扮演	4800日元
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
29日	模拟人生2 公寓生活	The Sims 2 Apartment Life	EA	模拟育成	29.99美元
2008年9月					
4日	蓝龙Plus	ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	策略角色扮演	4980日元

07.17 合金弹头7

NDS 动作射击 | SNK Playmore | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B



“《合金弹头》系列”一直以来都以其卡通搞笑却又不失动作射击精髓的风格，吸引了大批喜爱横板射击游戏的玩家。有趣的隐藏路线外加技巧性的关卡设计是该款作品的最大亮点。本作的游戏继承了系列的许多经典设定，老玩家很快就能上手。游戏中将会为玩家提供6名可选择的角色，每名角色在性能上将会有所差异。



游戏时上屏显示的是战斗画面，下屏则会为玩家提供地图显示。游戏的战斗部分加入了新的连击奖励系统，连续干掉敌人就会增长奖励槽，奖励槽满之后杀敌的积分便会成倍增长。

07.17 泪洒三重冠

PS3 策略角色扮演 | Aquaplus | 6800日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 B



本作的电脑版发售于2005年4月28日，但这次在PS3上登场的同名作品并不是简单地将游戏内容进行移植，而是从画面、系统等方面进行了全方位的进化，甚至你完全可以将其当作一款原创新作来游玩。除了借助PS3的强大机能表现出场景的细腻与层次感外，更正统的回合制战斗配合属性周期以及连携等系统将战斗的策略性上升到了新的高度。游戏的



剧情同样富有感染力，和该社《传颂之物》等作品所表现的爱情主题不同，这次更强调人与人之间的友情，感动将会一直伴随着玩家的冒险旅途。

07.17 勇者斗恶龙V

NDS 角色扮演 | Square Enix | 5490日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



“天空三部曲”中评价最高；主角以非正统勇者身分登场的第一部作品；第一次将“爱情”这一元素融入的作品；第一次让玩家在游戏中驯服怪物的作品；第一次面对重大选择的作品……《勇者斗恶龙V》一直在系列作品中占据着至关重要的地位。本作讲述了一个历经3代人的冒险故事，壮大的剧情与



漫长的时间跨度让人真正领会到了勇者的定义，虽然本作也曾在PS2上推出过素质优异的复刻版，不过这次更是加入了Wi-Fi通信的功能，未曾体会过本作魅力的玩家不可错过。